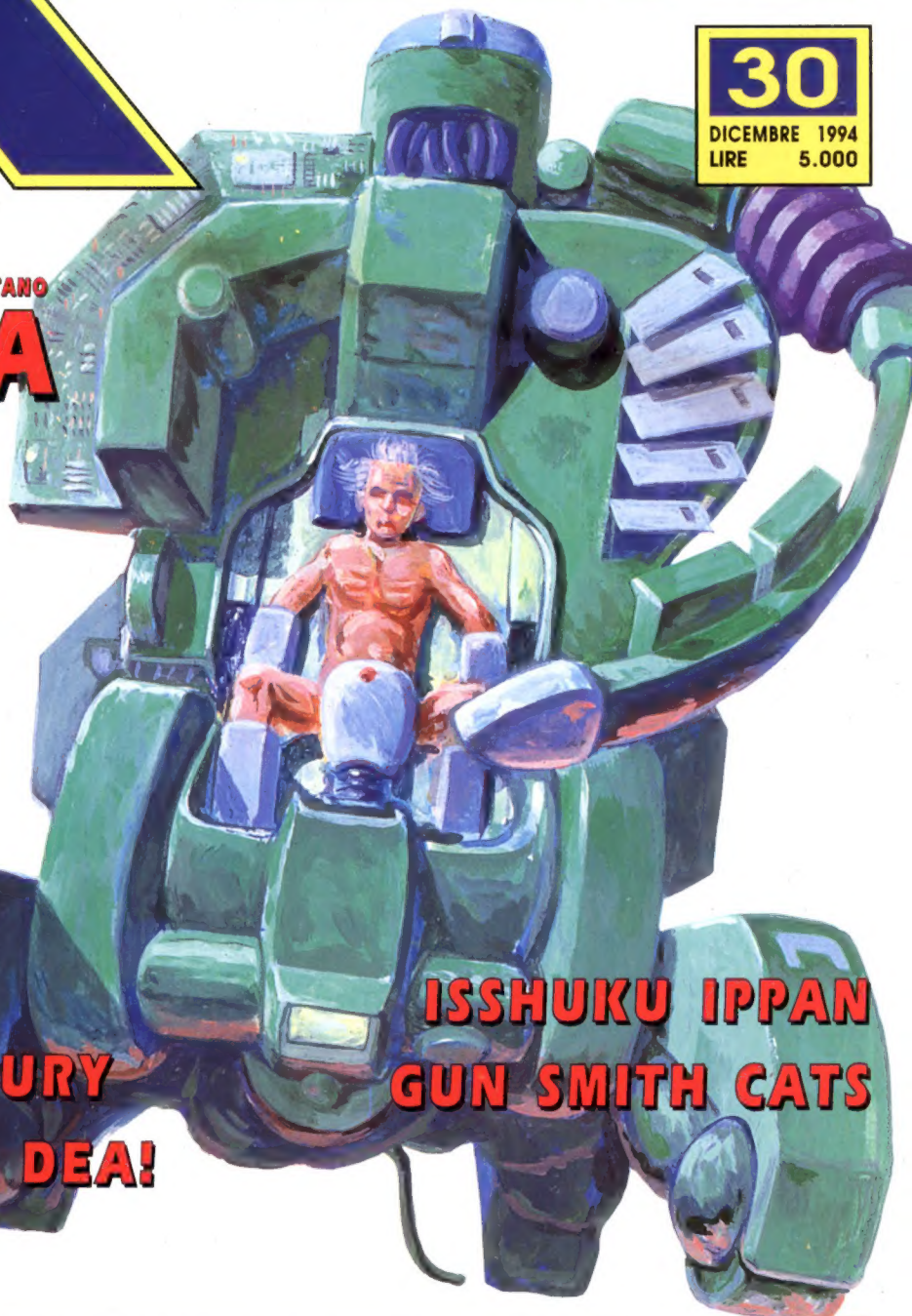
KAPPA MAGAZINE

30

DICEMBRE 1994
LIRE 5.000

KATSUHIRO OTOMO
& TAI OKADA PRESENTANO

ZETA

ISSHUKU IPPAN
GUN SMITH CATS
FATAL FURY
OH, MIA DEA!

KC KODANSHA

INTERVISTA! PARLA LA CREATRICE DI GEORGIE E CANDY CANDY

YUMIKO IGARASHI

KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE

Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 30 - DICEMBRE 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Segretaria di Redazione:
Monica Rossi, Sara Sereni
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

FATAL FURY

Terry Bogard, Jo Higashi, Mai Shiranui e Big Bear vengono convocati alla Città dei Demoni per il campionato mondiale di arti marziali, ma scoprono ben presto di essere caduti in una trappola tesa loro da Geese Howard: il vecchio nemico dei nostri eroi è stato strappato alla morte dall'oscuro re Butei - che ne ha fatto un suo adepto - e ha imprigionato Andy, fratello di Terry, nel Palazzo d'Oro situato al centro della città. I motivi di questa operazione sono quanto meno ambiziosi: re Butei è deciso a divenire l'unica grande divinità del nostro mondo, e per questo desidera avere un esercito composto unicamente dai più feroci combattenti della Terra. Terry e compagni si avventurano così verso il Palazzo d'Oro per liberare Andy, senza sapere di stare affrontando in realtà... un esame!

ISSHUKU IPPAN

Monkey Punch smitizza il mito dei mitici samurai mitologici!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Sopraggiungono poi a creare allegria e disastri anche Urd, sorella maggiore, e Skuld, sorella minore. Nel frattempo, la diavolessa Marller cerca di distruggere l'armonia della compagnia e di sconvolgere il mondo: il suo progetto è quello di evocare il Grande Re del Terrore, ma nel farlo inciampa nelle trame del destino, trasformando Urd - che ha appena guadagnato una sospensione di cinquant'anni dal ruolo di dea - nell'incarnazione del temibile demone che ha il compito... di distruggere il mondo!

ZETA

Ed eccoci finalmente giunti al primo appuntamento con lo 'strano' **Zeta**. Continuando la sfilza di sorprese mensili (in agosto **Kappa-O**, in settembre **Fatal Fury**, in ottobre **Isshuku Ippan** e una apocalittica *Anime*, in novembre lo special Tezuka con tanto di episodio autoconclusivo) la vostra cara rivista-contenitore si atteggia nuovamente a 'ovetto Kinder' e vi sforna un'altra novità. Immaginiamo già le vostre bocche spalancate (occhio alle mosche!) dopo aver letto il primo episodio: sono forse pazzi, i Kappa boys, a pubblicare un fumetto del genere? E allora la domanda sorge spontanea: secondo voi questo fumetto di che genere è? Fantascienza? Racconto a sfondo sociale? Cyber(aridagli)punk? Ai confini della realtà? Sbagliato! Sono tutti e quattro i generi messi assieme! E sentiamo già i brontolii di qualcun altro: ma che strani disegni, ma che strani personaggi, ma che strana grafica... A-ha! Beccati in castagna! Ricordatevi che questo manga non è assolutamente 'da cassetta' per cui, se abbiamo voluto pubblicarlo a tutti i costi, un motivo ci sarà pure, no? Be', potete (se volete) considerarla una sfida. Più controcorrente di così non siamo mai andati, e questo manga è una risposta a tutti coloro che per qualche motivo credono che scegliamo solo fumetti 'a colpo sicuro'. Per sette mesi **Zeta** ci (vi) strabilierà su queste pagine con i suoi argomenti, che a nostro avviso sono estremamente interessanti e daranno (ancora una volta) tanti begli spunti di conversazione e discussione. A voi, ora: dimostrateci che non leggete i manga solo perché sono ricchi di eroi invincibili e donzelle seminude!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi. La loro seconda attività è però ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Questo fa sì che il duo intralci però i piani di Gray, un pericoloso terrorista, che anche dalla prigione riesce ad agire indisturbato: progettata la fuga, il criminale contatta Bean Bandit, abile autista e uomo d'azione con cui Rally ha già avuto a che fare e che accetta qualsiasi incarico... purché ben pagato!

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO TRENTA

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO TRENTA

Kijuro incontra Zeta - "Kijuro meets Zed"
da Zed - 1991
Urd la terribile - "Terrible Master Urd"
da Aa! Megamisama vol. 5 - 1991
Andy, l'ultraguerriero - "Chotosenshi Andy"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 1 - 1994
Hammer Less - "Hammer Less"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993
IN COPERTINA: Zeta, Kijuro e Haruko © Okada/Roujin Z Project

IL KAPPONE DI NATALE

Ultimamente abbiamo parlato con centinaia di voi. Le mostre mercato di Milano, Treviso, Lucca e Roma, gli scambi di corrispondenza attraverso la rete Fidonet e le lettere che ci avete spedito in redazione sono stati per noi molto importanti. A essere sinceri, ci siamo ritrovati spesso ad ascoltare silenziosamente i vostri commenti. Quanta confusione, ragazzi! Le voci corrono come il vento e man mano che raggiungono nuove persone si trasformano radicalmente. E' come il gioco del passaparola: ognuno ripete al suo vicino una certa informazione e l'ultimo della fila riceve sempre una versione distorta della stessa. Com'è difficile farsi capire! Volete un esempio? Molti credevano che dopo **Video Girl Ai** avremmo pubblicato su **Neverland** il fumetto di *Candy Candy* solo perché l'autrice è Yumiko Igarashi: chi era furioso della nostra scelta ha cambiato subito espressione sapendo che invece avrebbe potuto finalmente conoscere la vera storia di **Georgie**! E che dire di tutti coloro che hanno temuto che **Fatal Fury** fosse solo un espediente commerciale, che i Kappa boys avessero calpestato i sentimenti dei manga-fan nel tentativo di aumentare le vendite, che le versioni da libreria di **Kappa** 28 e 1/2 e **Kappa** 29 fossero addirittura cartonate e ultracostose? Ci sono poi gli ultrà di altre case editrici che vedono nei nostri redazionali continui attacchi alla concorrenza, e naturalmente i Kappa-ultrà che ci supplicano di rispondere alle scorrettezze degli altri editori. Ultimamente, inoltre, tutti i vostri interventi sono stati caratterizzati da un minimo comune denominatore: l'impossibilità di leggere i capolavori della Shueisha (che non concede più i diritti per il ribaltamento delle sue opere) è evidentemente un'imposizione davvero poco digeribile per tutti i fan, ormai abituati a sfogliare i manga in versione originale. Pur non condividendo appieno l'idea di pubblicare un manga 'non ribaltato', abbiamo fatto una riunione con il nostro boss Giovanni Bovini per proporgli un progetto 'suicida': gli appassionati vogliono leggere i manga di Akira Toriyama, Masakazu Katsura, Tsukasa Hojo... perché non aprire una nuova testata su cui pubblicare queste opere? Se questo progetto editoriale non nascesse da quattro gaùrri come noi (e non lo annunciassimo in questa sede) probabilmente nessuno ci crederebbe: da aprile, ogni quindici giorni, lanceremo in edicola le avventure di **Dragon Ball** in edizione 'non ribaltata' (seppure tradotta, letterata e adattata graficamente). Se sosterrete e promuoverete questa iniziativa, l'Italia potrà spalancare le porte anche a *DNA2*, *City Hunter* e a tanti altri straordinari fumetti della Shueisha. A volte ci chiediamo cosa spinga quattro tipi come noi a rischiare continuamente il posto di lavoro con iniziative dedicate a pochissime migliaia di appassionati: per rimanere in vita, le nostre testate devono vendere almeno 15.000 copie ed è quindi fondamentale che il lettore occasionale (o quello che non legge solo manga) decida di provare questo nuovo modo di leggere i fumetti. E' sicuramente più semplice seguire un manga da destra verso sinistra piuttosto che interrogarsi sulle apparenti difficoltà di una simile lettura: provare per credere! E adesso divertitevi pure a parlare e sparlare: c'è chi temerà per noi, chi ci accuserà di un improvviso voltafaccia, chi capirà una volta per tutte che continuiamo a essere gli appassionati di sempre che ascoltano le indicazioni di altri appassionati. Se a qualcuno interessa sapere direttamente da noi cosa ne pensiamo, poi, la risposta è presto detta: a costo di perdere la faccia con la Star Comics ci è sembrato il momento di dare a voi tutti una prova della nostra correttezza e onestà nei confronti di chi ama il fumetto giapponese. A questo punto tocca a voi dimostrare che ci tenete davvero alle produzioni giapponesi (cosa che non avete fatto con la Kappa Petizione): avremo modo di riparlarne tra qualche mese. Be', cosa sono quelle facce? Avete scoperto che non andiamo sempre 'a botta sicura' e non facciamo solo titoli 'da cassetta', o qualcuno ha il coraggio di mettere in dubbio le difficoltà di mercato di un manga non ribaltato? Qualcuno si lamenterà della scelta di **Dragon Ball** (sarebbe stato più coraggioso pubblicare l'opera omnia di un manga-ka sconosciuto che vive eremita sul monte Fuji, ma si sa come vanno certe cose...), mentre altri non diranno niente, bontà loro. Dal canto nostro, per una volta ci sentiamo nella condizione di provocarvi: siate più tolleranti nei confronti dei fumetti che non vi piacciono, poiché nessuno vi obbliga a comprare tutto ciò che esce in edicola. Se riusciamo a pubblicare titoli a rischio, sappiatelo, è anche grazie a manga come **Gundam** che ci hanno regalato qualche boccata di ossigeno in un mercato editoriale sempre più in crisi. Il messaggio, se non l'avete capito, è quello di essere più buoni, se non altro per l'aria natalizia che stiamo respirando in queste settimane. Un brindisi a noi e a chi ci vuol male... e che il 1995 sia un anno migliore per tutti.

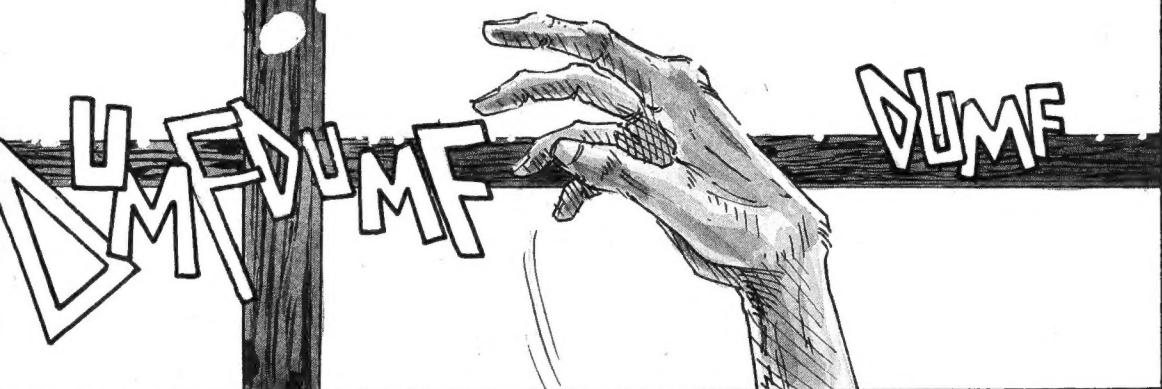
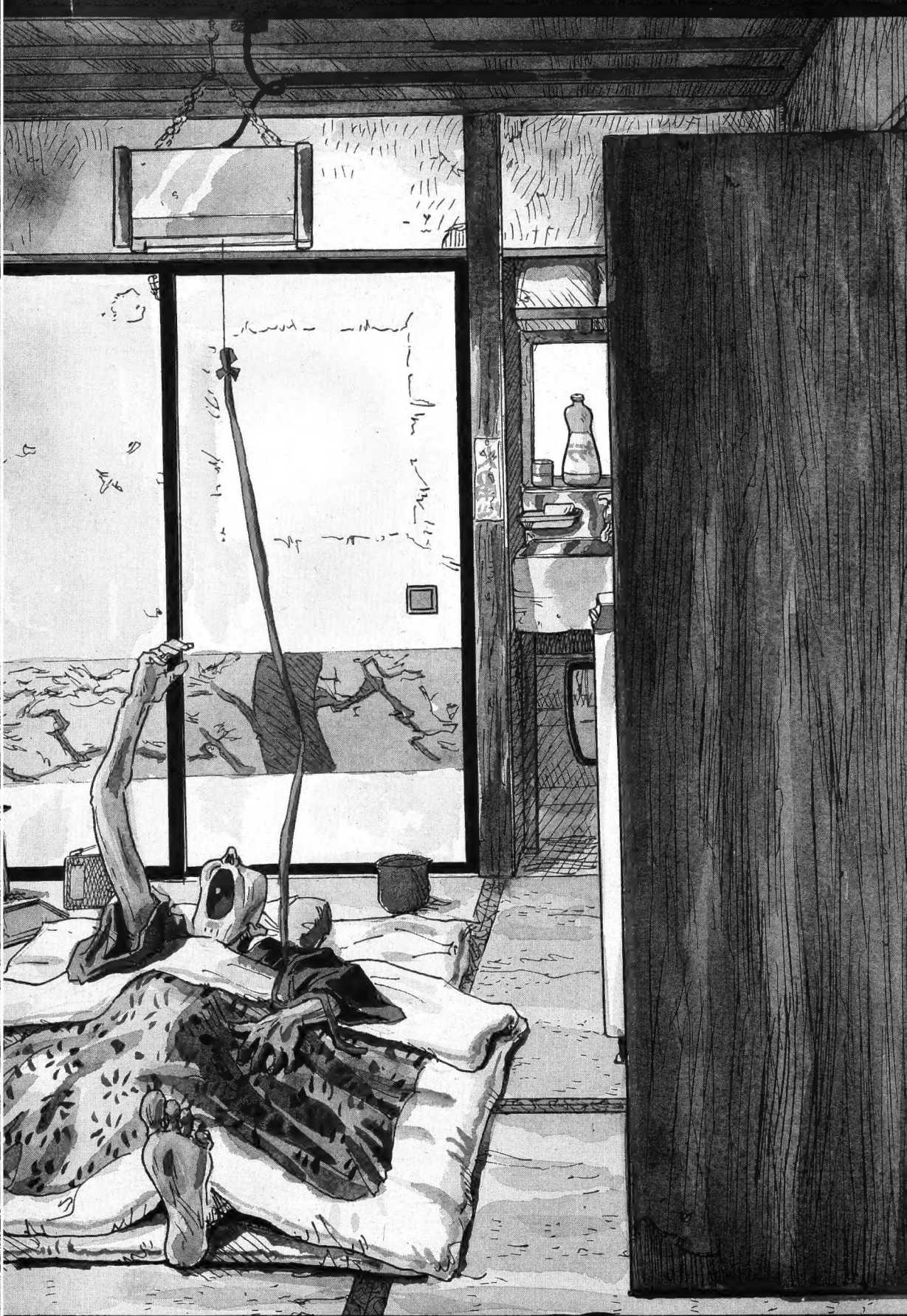
Kappa boys

«Siamo in missione per conto di Dio!»
John Belushi

Per tutti questi anni il concetto di serialità è sempre stato demonizzato dalla carta stampata: le produzioni popolari hanno, rispetto a quelle d'autore, caratteristiche e necessità estremamente diverse per cui sono ingiustamente bistrattate. Il mondo dell'animazione ben rappresenta questa duplice natura e gli addetti ai lavori non hanno mai fatto nulla per opporsi a questo luogo comune. Qualcosa, però, sta cambiando. Luca Raffaelli ci dice finalmente in faccia una verità da troppi dimenticata, ossia che un qualsiasi prodotto creativo non può non avere qualcosa a che fare con l'immaginazione e la cultura di chi lo crea. Un cartone animato seriale, dunque, è al tempo stesso un'opera d'autore che prende in esame emozioni ricorrenti della nostra vita e che non ha nulla da invidiare ai cortometraggi che popolano i festival internazionali. Il fatto che autori come Walt Disney e Osamu Tezuka abbiano fatto la storia dell'animazione sia attraverso opere seriali che con film di grande impegno, poi, non fa che sottolineare questa realtà. Per le diversità di base che caratterizzano i due modi di fare animazione è assolutamente ingiusto e improduttivo tentare ogni possibile paragone, e Luca non cade in questo tranello. Da sempre a contatto con il mondo dell'animazione, l'autore de ***Le anime disegnate*** *non si accontenta di esplorare il mercato americano (da Disney a Warner Bros, passando per Fleischer e MGM), ma dedica un terzo del libro ai cartoon giapponesi. Chi teme una nuova presa di posizione contro gli anime non conosce Luca Raffaelli, una delle penne più imparziali e obiettive del panorama italiano. Il giornalista de "La Repubblica" e di "Televenerdì" lascia insinuare nella mente del lettore una riflessione spontanea: se Walt Disney fosse nato negli anni Settanta avrebbe amato i cartoni giapponesi, proprio come i giapponesi amano i suoi. Ci viene finalmente il sospetto, del tutto legittimo, che la guerra nata contro gli anime sia originata da un naturale conflitto generazionale. Ogni epoca ha le sue regole, e il rapporto tra genitori e figli è andato via via cambiando nel corso degli anni. Leggiamo, così, di come il modello disneyano si fonda con quello americano (l'individuo può realizzarsi solo grazie al gioco di squadra, le buone occasioni, prima o poi, capitano a tutti...) e di come la personalità dei piccoli protagonisti venga schiacciata dall'autorità degli adulti. Con la Warner si passa a un modello di completa anarchia: i personaggi vivono alla giornata, non hanno regole da rispettare e non hanno paura a dire ciò che sentono. I bambini non sono ritratti come li vorrebbe il mondo adulto, ma liberi di essere finalmente bambini. Il passo successivo è segnato dall'industria del cartone animato giapponese. Abbandonato l'umorismo demenziale degli Studi americani, gli autori nipponici mettono i propri personaggi di fronte alla realtà sociale del loro Paese. I protagonisti di questi cartoni si ribellano alle ingiustizie e cercano un posto nel mondo: se per farlo sono costretti a giocare il tutto per tutto la colpa non è loro, ma della società che li circonda e che non hanno contribuito in alcun modo a costruire. Un nuovo modo di intendere l'animazione (per una volta non diretta a un pubblico prettamente adolescenziale) che in occidente gli adulti non sono riusciti a capire e che è stato duramente condannato: gli anime fanno paura perché mettono in dubbio il mito della famiglia felice, evidenziando lo scontro generazionale tra genitori e figli. Forse i cartoni animati sono troppo adulti per gli adulti di oggi.*

Massimiliano De Giovanni

Luca Raffaelli
LE ANIME DISEGNATE
Castelvecchi, 192 pagine, lire 15.000

«I giapponesi hanno smesso di rivolgersi ai bambini con la voce in falsetto, con quelle carinerie che i bambini sanno riconoscere perfettamente come una finzione, un adattamento forzato. I bambini sono felici quando si parla loro da persona a persona, senza maschere e senza autorità, come si parlerebbe a un amico. Ecco, i cartoni animati giapponesi hanno sviluppato in senso commerciale questa capacità: non fingono che il mondo non sia cattivo, che non nasconda mille insidie. E fanno sapere agli spettatori qualcosa che essi sanno benissimo ma che poche persone vogliono riconoscere: cioè che i problemi del vivere non fanno differenze d'età, che i piccoli vivono angosce enormi, come i grandi, ma senza avere gli strumenti per combatterle da soli e senza le parole adatte a comunicarle. E poi, per i piccoli, sono stati gli adulti a creare questo mondo ingiusto: chi può dar loro torto? I genitori, spaventati dall'improvviso arrivo di robot e di armi più veloci della luce hanno cominciato a fare guerra ai giapponesi che invadevano, senza alcuna gradualità, gli spazi destinati ai bambini. Questa guerra dura tuttora, con Ken il guerriero al posto di Mazinga. Da una parte ragazzi che guardano fedelissimi l'oggetto del loro piacere. Dall'altra parte genitori ed esperti (che di rado hanno guardato davvero un solo episodio dei cartoni in esame). Non è un caso se proprio qui da noi ancora oggi manuali sull'animazione riportano una notizia, anzi una leggenda, che non ha alcun fondamento. Lo sapevate? L'ha scritto anche un noto giornalista: i cartoni giapponesi sono fatti con il computer.» **LR**

Luca Raffaelli
LE ANIME DISEGNATE
Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi

CASTELVECCHI

DLEN
DLEN
DLEN
TWHOOOH!

KIJURO INCONTRA ZETA
DUMF DUMF DUMF
DUMF

TAKAZAWA
DOVE SEI, HARUKO?

HARUKO... HARUKO...
DUMF
DUMF

DELLA VITA
NON PERDERE LA PAZIENZA
NON ESSERE ARROGANTE
NON DARSI DELLE ARIE
NON ABBATERSI
NON ESSERE NEGLIGENTE
ME LA SONO FATTA ADDOSSO... MI DÀ FASTIDIO... HARUKO...

DELLA VITA
NON PERDERE LA PAZIENZA
NON ESSERE ARROGANTE
NON DARSI DELLE ARIE
NON ABBATERSI
NON ESSERE NEGLIGENTE
ME LA SONO FATTA ADDOSSO... MI DÀ FASTIDIO... HARUKO...

TOKYO, SECONDA METÀ DEGLI ANNI '90...

UFFICI CENTRALI GOVERNATIVI
MINISTERO DELLA SANITA'
ISTITUTO DI RICERCA SUI PROBLEMI DEMOGRAFICI
UFFICIO DI ASSISTENZA SOCIALE

IL SISTEMA DI SEGNALAZIONE D'EMERGENZA INTRODOTTO NEL 1985 NON E' PIU' IN GRADO DI REGGERE, ORMAI...
3

PING

WHMMM

TAP
TAP
TAP
GLI ANZIANI CHE VIVONO DA SOLI SONO SEMPRE DI PIU', E I **CIONDOLI PER LE SEGNALAZIONI D'EMERGENZA** CHE ABBIAMO DISTRIBUITO A TUTTI LORO SONO **UN'INFINITA'**...

COME SE NON BASTASSE, POI, LE STATISTICHE PARLANO **CHIARO**... ENTRO LA FINE DELL'ANNO GLI ANZIANI BISOGNOSI DI QUESTO SERVIZIO SARANNO LA BELLEZZA DI **OLTRE SETTE MILIONI!**
PROJECT Z
TAP
TAP

IL PROBLEMA E' CHE NELLA MAGGIOR PARTE DEI CASI LA TRASMITTENTE VIENE ATTIVATA PER **INEZIE**... O PERCHE' QUALCHE VECCHIO RIMBAMBITO **SI SENTE SOLO!**
CHAK

STUMP
ABBIAMO FALLITO! QUANDO ABBIAMO PROGETTATO UNA SOCIETÀ CHE CONSENTISSE AGLI ANZIANI DI VIVERE SERENAMENTE I LORO ULTIMI ANNI...
WHOOSH
...ABBIAMO FATTO L'ERRORE DI NON PENSARE AL FATTO CHE LA NATALITÀ È AL MINIMO, MENTRE GLI ANZIANI SONO IN CONTINUA CRESCITA!
RITENGO CHE SIA QUINDI ORA DI PROMUOVERE UN GRANDE PROGETTO CHE RIABILITI IL NOSTRO MINISTERO DELLA SANITÀ!
STO PARLANDO DI UN PROGETTO STORICO CHE NON POTRÀ NON OTTENERE IL CONSENSO DI OGNI CITTADINO!
E QUESTO È CIÒ CHE HO INTENZIONE DI PROPORVI!
STUM
TOP SECRET
PROJECT
Z

COFFEE SHOP
Anne Miller's
Sì?
WROMM
YAMAHA
WROOM
WRRRR
渋谷駅

YAWN

VLAM

OH, NON-NETTO... PERCHE' L'HAI FATTO ANCORA ?
TUMP

NON DOVRESTI USARE IL CIONDOLO D'EMERGENZA SOLO PERCHE' TI SEI FATTO LA PIPI' ADDOSSO...

UH...

TUMP
MEOW
E TU VATTENE, MALEDUCATO!

PURR ?

PURRR

DEVI USARE QUEL CIONDOLO SOLO SE TI SENTI VERAMENTE MALE!
GLUG GLUG
SKREEE
SLAM
OH? COSA SARÀ SUCCESSO?
TUMP TUMP
CHI... CHI È?
SLAM
IL SIGNORE IN QUESTIONE È PROPRIO QUESTO!
NON... NON DIRMI CHE L'HAI PREMUTO DI NUOVO MENTRE ERO QUI!
POSSO SAPERE CHI È LEI, SIGNORINA?
MI CHIAMO HARUKO MIHASHI... FREQUENTO IL SECONDO ANNO DELLA SCUOLA PER INFERMIERI... E STO SEGUENDO IL SIGNOR TAKAZAWA COME VOLONTARIA PER FARE PRATICA...

SCUSI... HA LANCIATO UN'ALTRA SEGNALAZIONE D'EMERGENZA, VERO?

LEI E' IL SIGNOR KIJURO TAKAZAWA, **SUPPONGO**?

DOVREBBE FARCI LA **CORTESIA** DI VENIRE CON NOI...

EEH? COSA...

NON CAPISCO... COSA SIGNIFICA?
DESIDERIAMO LA **COLLABORAZIONE** DI QUESTO SIGNORE PER ESAMINARE LA VALIDITA' DI UN NUOVO PROGETTO DEL MINISTERO DELLA SANITA'!

AAH... HARUKO!

MA DOVE... DOVE LO STATE PORTANDO? EHI, DICO...

DIN

DIIN
DOON
DAAN
DIIN

TUMP
EHI, HARUKO... INDOVINA! SONO RIUSCITO A PROCURARMI I BIGLIETTI PER IL CONCERTO DEGLI **INK**!

CHE NE DICI DI ANDARCI INSIEME?

EHI, SAPETE LA NOTIZIA DEL GIORNO?
QUALE SAREBBE?

IL MINISTERO DELLA SANITÀ PRESENTERÀ UNA NUOVA APPARECCHIATURA PER L'ASSISTENZA AGLI ANZIANI!

IL... MINISTERO DELLA SANITÀ?

GIÀ! E... **SORPRESA**! CHI LO SPERIMENTERÀ SARÀ **KIJURO TAKAZAWA**!

CO-
COSA
?!

EHI! QUESTO GRUPPO E' UNO SBALLO! DICONO CHE REGISTRERANNO DAL VIVO IL GIORNO DEL CONCERTO...
EHI, DICO!
E' IL VECCHIET-TO CHE SI SONO PORTATI VIA L'ALTRO GIORNO, RICORDI?

MINISTERO DELLA SANITA'
ATTREZ-ZATURA ASSI-STENZIALE
Z-001

SINGO-LARE...

FLASH
FLASH

AH-EHM!

IL PROBLEMA CHE DOBBIAMO PREPARARCI AD AFFRONTARE RIGUARDA IN UN CERTO SENSO TUTTI NOI IN PRIMA PERSONA...
SI TRATTA DEL PROBLEMA DEGLI ANZIANI!

SAPETE MEGLIO DI ME CHE, SUPERATA UNA CERTA ETÀ SI PRESENTANO CONTINUAMENTE INCONVENIENTI FASTIDIOSI ...
BIP
L'APPARECCHIO Z-001 PUÒ ESSERE DEFINITO UN APRIPISTA ... PROPRIO PERCHÉ APRIRÀ NUOVE FRONTIERE!
TUMP
VI PREGO DI OSSERVARE ATTENTAMENTE ...
SWROSH
GLOB GLOB GLOB
GLOB
GLOB
SFRUTTANDO LE ONDE AD ALTA FREQUENZA IL SOGGETTO PUÒ LAVARSI E OTTENERE LA MASSIMA IGIENE SENZA MUOVERE UN DITO...
OOOOH!
RRRRRHO
UH! UH!
BIP
TOTO
WHIRRRR
EH... EHI!
TOTO
THUP
NNGH...
NNGH ...
IL COMPUTER È IN GRADO DI PERCEPIRE GLI STIMOLI FISIOLOGICI E DI PREVENIRE I PROBLEMI DOVUTI ALL'INCONTINENZA ... UN PRATICO ASPIRATORE ANATOMICO ASSORBE OGNI COSA...

E COSÌ, SENZA CREARE FASTIDI A FAMILIARI O ASSISTENTI, I FRUITORI DI QUESTO SERVIZIO NON DOVRANNO SUBIRE OGNI VOLTA L'UMILIAZIONE DI FARSI ACCUDIRE DAL PROSSIMO...
HO... FREDDO...

GRANDIOSO...
MA NON SIAMO CHE ALL'INIZIO, SIGNORI!

WHIRRR

IL SOGGETTO AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI DIVERTIRSI CON TV E RADIO, NONCHÉ DI TELEFONARE, ALL'OCCORRENZA...

EEH?
PER I SOGGETTI PIÙ ESIGENTI, INOLTRE, IL COMPUTER È IN GRADO DI ENTRARE NELLE VARIE RETI INFORMATICHE E FORNIRE DATI SULL'ANDAMENTO DELLA BORSA...

È POSSIBILE ADDIRITTURA SCOMMETTERE SU GARE DI VARIO GENERE...

...ACQUISTARE BIGLIETTI DI QUALSIASI LOTTERIA DEL MONDO...

...AVERE A DISPOSIZIONE MIGLIAIA DI VIDEOGIOCHI OLTRE AI CLASSICI DAMA E SCACCHI...

...OPPURE FARE QUATTRO CHIACCHIERE CON ALTRI SOGGETTI CHE DISPONGONO DELLO Z-001!

NEL CASO POI NON CI FOSSE ALCUN AMICO, BASTERÀ INSERIRE QUALCHE DATO SU UN AMICO IDEALE...
...E SARÀ IL COMPUTER STESSO A FARE COMPAGNIA AL SOGGETTO!

E ORA PREPARATEVI AL MEGLIO!
BIP

LO Z-001 E' IN GRADO DI CONSERVARE CIBO, DOLCI O FRUTTA PER UNA SETTIMANA INTERA!

FLAP
CHAK

WLUP
SI PUÒ DECIDERE LA TEMPERATURA DELLA ZUPPA, OPPURE CUOCERE IL RISO A SECONDA DEI PROPRI GUSTI...

GNAM

PERBACCO!

WHIRR
UHMNNO... NON AVEVO FINITO...

IL NOSTRO APPARECCHIO E' ANCHE DOTATO DI MECCANISMI IN GRADO DI MANTENERE IL FISICO IN FORMA CON LA GINNASTICA PASSIVA...

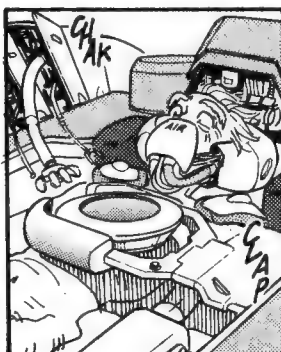
E COSÌ, PER RADDIZZARE LA COLONNA VERTEBRALE ABBIAMO L'OPZIONE STRETCHING...
CLACK
AAAH...

FLAP
CLAPT

...OPPURE L'OPZIONE **SOLLEVAMENTO PESI**, GRAZIE A QUESTI DUE BRACCIALI IDRAULICI ...
NNGH...

MA LA CARATTERISTICA CHE RENDE VERAMENTE UNICO LO Z-001 E' IL MECCANISMO DI CONTROLLO DEL SISTEMA BIOLOGICO DEL SOGGETTO...
PANT PANT

LA TEMPERATURA CORPOREA, LE PULSAZIONI, LA PRESSIONE ARTERIOSA, IL BATTITO CARDIACO, IL RESPIRO E COSI' VIA VENGONO MISURATI CONTINUAMENTE...
AIR
FLAP

CHAK
AIR
CLAP

NEL CASO SI DOVESSE VERIFICARE QUALCHE ANOMALIA NEI DATI, IL MECCANISMO COMPUTERIZZATO AUTOMATICO FORMULA LA DIAGNOSI PRECISA ...

E A SECONDA DELLE CONDIZIONI DEL PAZIENTE PRESTA UN **PRIMO SOCCORSO**, COME LA SOMMINISTRAZIONE DEI FARMACI O L'INALAZIONE DELL'OSSIGENO ...
AIR
PUFF PUFF

NEL CASO SI VERIFICASSE INVECE QUALCHE PROBLEMA DI ENTITA' MAGGIORE, COLLEGANDOSI AUTOMATICAMENTE AL SISTEMA D'ASSISTENZA MEDICA LOCALE...
OSPEDALE
AKANAMI
TEL.
DATA
...LO Z-001 SEGNALA IL CASO, FORNISCE ALL'ISTANTE TUTTI I DATI E INDICA LE ISTITUZIONI MEDICHE DI FAMIGLIA !

E ORA VOGLIO STRABILIARVI... IL NOSTRO APPARECCHIO E' DOTATO DI **CAPACITA' DECISIONALI!** PUO' DECIDERE CHE PROVVEDIMENTI PRENDERE CONTRO INCENDI, TERREMOTI, FURTI E ALTRI IMPREVISTI!

CO-COSA?! NON VORRA' DIRE CHE...

E' PROPRIO COSI', SIGNORI MIEI!
SIAMO DI FRONTE AL PRIMO COMPUTER DELLA SESTA GENERAZIONE...

IL COMPUTER DEI NOSTRI SOGNI... CHE **CRESCE, MATURA E SI SVILUPPA DA SOLO!**

SCUSI, MA CHE TIPO DI FONTE ENERGETICA USA?

L'ENERGIA ATOMICA!

MA NON SARA' UN PO' PERICOLOSO? VOGLIO DIRE... COME LA METTIAMO CON LA RADIOATTIVITA'?

NON C'E' ALCUN PROBLEMA! ALLA **MINIMA** PERDITA RADIOATTIVA...
...IL DISPOSITIVO D'ALLARME CI **AVVISA** IMMEDIATAMENTE, PERCIO' NON SUSSISTE **ALCUN PERICOLO!**

ALLORA E' **DAVVERO** SICURO!

CHIEDO SCUSA... SOLO UN ATTIMO!
BLA BLA

SONO D'ACCORDO CHE SI TRATTI DI UN'APPARECCHIATURA MERAVIGLIOSA...
...MA VEDERE IL NONNETTO RIDOTTO IN QUELLO STATO... BE', DEVO PROPRIO DIRLO...

...MI FA UNA PENA INCREDIBILE!
CHICAGO 19

NON SO SPIEGARVELO CON PRECISIONE...
AIR
...MA NON RIESCO A PERCEPIRE ALCUN ASPETTO DELL'AMORE UMANO, IN QUESTO SISTEMA...

SE NON SBAGLIO... TU SEI LA RAGAZZINA CHE ACCUDIVA IL VECCH... EHM... IL... SOGGETTO...

IO MI SONO AFFEZIONATA AL NONNETTO... COSÌ AVRÀ TUTTO... FUORCHÉ L'AMORE!

EHM... HA RAGIONE ...EH EH...
NULLA E' SUPERIORE ALL'AMORE DEI FAMILIARI!

ED E' PERCIÒ CHE IO... EHM...
...VI PRESENTO LO Z-001... EHM... CON TANTO AMORE!

OOOOOOHH!
CLAP CLAP CLAP

CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP

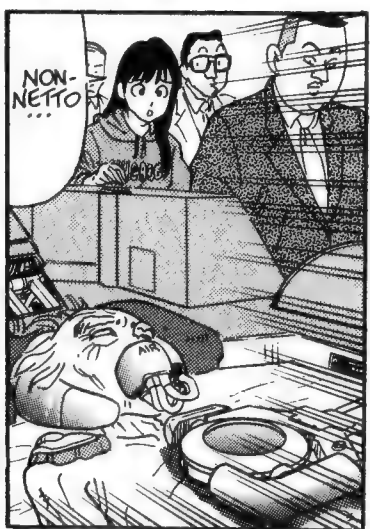
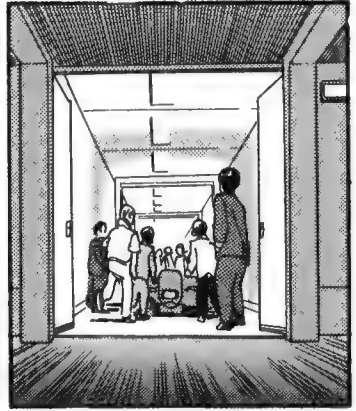
CLAP CLAP CLAP
DIRETTORE...

CAPISCO...

COSA!? E' ARRIVATO IL MINISTRO DELLA SANITÀ!?

WHIRRRR
FATE LARGO LÀ DAVANTI...

NONNETTO...

FINE DELL'EPISODIO

K30-A

Amatissimi Kappa boys & girls (non solo la mitica Barbara) et similia (gaùrri verdi compresi), sottintesi i complimenti di rito vengo subito al punto: sono appena tornato dalla mostra mercato di Treviso, con una ventina di mangofili accaniti e sfegatati, alcuni dei quali vi saranno già noti (Vincenzo Maio, Marco Malfatti e il sottoscritto, protagonisti della scalata alla Kappannina). Non manca neppure Filippo Sandri, ormai una leggenda del Techno Universe. Dopo lunga meditazione ho deciso di scrivervi poiché nessuno di noi ha capito esattamente cos'è un rituale Naga Tendai. In realtà, di **Orion** non ci abbiamo capito un'alessandravalerimanera! Pur avendo raggiunto l'onniscenza per quanto riguarda le opere di Masamune Shirow (sempre sia lodato il suo nome) non riuscivamo a spiegare ciò che gli altri non riuscivano a comprendere. Alla fine abbiamo trovato questa definizione: i pensieri malvagi dell'umanità formano il karma negativo. Diciamo che il karma negativo sia dell'immondizia e ogni uomo ne abbia un sacchetto in casa. Scopo dell'impero Yamata è quello di utilizzare un enorme camion di rifiuti con le sembianze di un Naga a nove teste (in pratica un mostro che assorbe il karma negativo) per raccogliere da ogni casa questa spazzatura. La principessa Kushinata sacrificandosi (e diventando il nono elemento della dharmequazione) avrebbe guidato il camion durante la raccolta di rifiuti. Sarebbe bastato incenerire il tutto per purificare il mondo. Il ruolo della dolce Seska, figlia del maestro Fuzen, è stato quello di attivare per sbaglio la dharmequazione tatuata sul suo corpo (entrando nel dharmacerchio che serviva per evocare Susano - **Orion** 1, pag. 45), divenendo così la deità maligna del decimo elemento della stessa. L'unico errore di Hebime (consigliere di sua maestà e ideatore del piano) è stato quello di non pensare che ogni persona nella propria abitazione non aveva un solo sacchetto di immondizia, ma un'intera discarica. Il camion è divenuto di conseguenza più grande dell'inceneritore stesso e quindi impossibile da distruggere. Ecco perciò che il nostro Susano (prima evocato dal maestro Fuzen e poi tornato sulla terra di sua iniziativa), liberata Kushinata con l'aiuto del dio spada Tsumakari, riesce a distruggere il camion (disintegrando il Naga a nove teste e disperdendo il karma negativo). Ciliegina sulla torta: il Naga a nove teste è vivo e vegeto e si sta espandendo tutt'ora, nutrendosi dei nostri pensieri malvagi, sotto la superficie dell'Oceano Pacifico. Io ho ancora qualche dubbio sul ruolo del Naga-reattore, infatti mi sembra che venga utilizzato da Hebime come polo d'attrazione per il karma negativo (fatto che verrebbe confermato da Susano - **Orion** 1, pag. 123). Cosa potete dirmi in proposito? Vi è piaciuto il mio riassuntino? **Orion** ha lasciato il segno nella parte del mio cuore riservata ai manga (lo spazio residuo è per gli anime), come del resto tutte le opere di Shirow. Aspetto con ansia il ritorno del maggiore Kusanagi sulle pagine di **Kappa** e piango lacrime amare per la scelta di Masakazu "Video Girl Ai" Katsura di aderire al club N.N.C.F.R. (noi non ci facciamo ribaltare) degli autori Shueisha. Lascio il mio indirizzo e me la batto svicolando a dritta e urlando: «Chi mi ama mi segua!». **Riccardo Ballarin**, via M. Schiavuta 80, 35015 Chioggia (VE)

*Quando ci hai recapitato questa lettera a Treviso ti sei scusato perché temevi di essere stato un po' polemico (se non ricordiamo male): in realtà il tuo è un preziosissimo e geniale intervento che servirà certamente a chi non riesce ancora a digerire bene le complesse sceneggiature di Shirow. Anzi, se vuoi saperlo, la tua metafora è così semplice e chiarificante che non esiteremo a divulgarla noi per primi ai più bisognosi. Il Naga reattore è in pratica l'inceneritore che avrebbe dovuto bruciare l'immondizia raccolta dal camion di rifiuti: il vero problema è che i rifiuti non vanno eliminati: si deve cercare di non crearli (prova a pensare a un sacchetto di scorie radioattive, piuttosto che a uno di comune immondizia). Come ogni cattivo che si rispetti, Hebime voleva semplicemente sfruttare l'occasione che si era venuta a creare: invece di premere il bottone (ossia fare un incantesimo) che avrebbe messo in funzione l'inceneritore (il karma reattore) per distruggere l'immondizia (il karma negativo), Hebime tentava il classico golpe! Grazie alla malvagità raccolta voleva addirittura controllare l'intero Impero Galattico (cosa che passa per la mente anche a Seska, seppure a causa dello spirito che si era impossessato del suo corpo). Siamo stati abbastanza chiari? Speriamo, anche perché un po' di allenamento in vista di **Squadra Speciale Ghost** 2 non fa certo male! Kodansha continua a posticipare l'uscita del volume in quanto Shirow non ha ancora completato gli ultimi episodi: nel frattempo sarà Otomo a tenere alto il nome di **Kappa Magazine**, da questo mese al lavoro con Tai Okada su **Zeta**. Se Masakazu Katsura ha deciso di aderire al club della Shueisha, allora noi fonderemo il V.D.C.N.V.R. (vorrà dire che non vi ribalteremo): a parte gli scherzi, l'intero numero che hai tra le mani dovrebbe chiarire la nostra/vostra/loro posizione in merito al non ribaltamento.*

K30-B

Cari Kappa boys, mi chiamo Daniele e ho 18 anni. Vi scrivo per avere alcuni chiarimenti in merito ad alcuni manga che amo molto, a cominciare da **Compiler**. Ho appena finito di leggere **Kappa** 28 e 1/2 e devo dire che il fumetto di Kia Asamiya è troppo bello! Ora che la storia è terminata, perché non pubblicare *Dark Angel*? E ora passiamo alla concorrenza: se non sbaglio i diritti di **Dragon Ball** sono in mano alla De Agostini, che ha già iniziato da tempo a pubblicarlo in Spagna. Cosa aspetta a pubblicarlo anche in Italia? Per quanto riguarda la Shueisha, poi, non riesco proprio a capire la sua ostinazione a non cedere più i diritti delle sue opere. Capisco che la causa di tutto ciò sia da ricercarsi nella tradizione fumettistica del nostro paese (che impone una lettura alla occidentale), ma non riesco a condividere comunque la tesi dei giapponesi. Su **Kappa** 28 Masakazu Katsura dice testualmente: «Ringrazio moltissimo coloro che hanno amato la mia opera (**Video Girl Ai**) nonostante l'abbiano potuta ammirare solo nella sua versione ribaltata rispetto all'originale». Ma come si permette?! Parla come se la versione italiana avesse perso chissà cosa nel ribaltamento delle tavole, mentre invece è identica all'originale! Non fraintendetemi, non credo che si debbano leggere i manga solo all'occidentale: per me è assolutamente indifferente sfogliare un albo da sinistra verso destra o da destra verso sinistra. Anche se non sono d'accordo sulla presa di posizione della Shueisha, penso che in fondo si potrebbe fare un piccolo esperimento. Ho letto in un vostro editoriale che non siete d'accordo (così come gli editori Francesi, Spagnoli e Inglesi) a pubblicare i manga in edizione non ribaltata perché gli appassionati sono pochi e i lettori occasionali avrebbero troppi problemi ad adeguarsi al nuovo metodo di lettura. Dovreste però chiedere anche la nostra opinione: pur di leggere *DNA2* io mi adeguerei più che volentieri. Vi saluto dicendovi che **Action**, **Techno** e **Young** sono fantastici, mentre aspetto con ansia un bel dossier sul mitico Akira Toriyama. Ciriciao a tutti. **Davide Lavizzari**

*Un lettore attento come te saprà certamente tutto a proposito dei nostri progetti futuri. Un ripasso generale per gli altri lettori, comunque, non farà certo male. Come già evidenziato nell'editoriale di questo numero, abbiamo deciso di credere in voi e nelle possibilità di mercato di un manga non ribaltato. La Shueisha è stata talmente felice che proponessimo in Italia un albo impaginato da destra verso sinistra che ha subito acconsentito a concederci i diritti di **Dragon Ball**. Dal canto nostro abbiamo pensato che un personaggio così importante (che continua ancora oggi ad essere pubblicato in Giappone) meritasse di apparire in una collana nuova di zecca... quindicinale! Da aprile le vostre gite in edicola dovranno farsi più frequenti, quindi, e se **Dragon Ball** avrà successo arriveranno presto altri celebri titoli come DNA2. Se facciamo questo esperimento, comunque, è solo per i fan italiani: non ci sono affatto piaciute le parole di Masakazu Katsura e riteniamo che gli adattamenti occidentali non snaturino affatto un' opera originale. Gli appassionati hanno fatto la voce grossa anche nel resto d'Europa, e i primi manga non ribaltati hanno fatto capolino in Spagna e Francia. In concomitanza al lancio di Dragon Ball scriveremo anche un bel dossier su Akira Toriyama (per **Kappa Magazine**, naturalmente) e stiamo già chiedendo all'autore una bella intervista. In realtà lo avevamo addirittura invitato in Italia per la presentazione del nostro primo quindicinale (Lucca '95), ma Toriyama non può assolutamente lasciare il Giappone perché troppo impegnato a lavorare (la Shueisha non permetterebbe mai simili distrazioni agli autori che rappresenta). Pazienza, noi ci divertiremo lo stesso! E ora veniamo a Kia Asamiya: il suo **Compiler** non si è affatto concluso, come in molti hanno temuto! Semplicemente si è trasformato in **Assembler 0X**, che da luglio approderà proprio su queste pagine! La prossima estate sarà caldissima, statene certi! Invece dei soliti saluti, questo mese chiudiamo con un paio di annunci... a voi la parola!* **Kappa boys**

• A tutti i manga-fan d'Italia: è uscito il numero zero di "Dragon", una nuova fanzine dedicata al panorama giapponese (3.000 lire, spese postali incluse). Vorrei inoltre entrare in contatto con i responsabili di altre fanzine che parlano di manga & anime. **Dragon** c/o Luca Barbiero, via Per Rubano 24, 35030 Saccolongo (PD)

• Sono disperato: amo i fumetti giapponesi, ma non ho nessuno con cui parlare! Sono un simpatico diciassettenne che legge **Kappa Magazine** e adora la Video Girl di Masakazu Katsura. Scrivetemi al più presto. **Lorien Lanzarini**, via Decumana, 40133 Bologna (tel. 051/380514)

FATAL FURY
di
Ken Ishikawa
SFERE IMPERIALI CINESI!
COSA !?
COME HAI FATTO A SUPERARE IL VORTICE DI SFERE, DANNATO?!?
NON CI VUOLE MOLTO A ELUDERE UN' IDIOZIA SIMILE!
FATAL FURY

BURN KNUCKLE!!
ANDY, L'ULTRAGUERRIERO
FATAL FURY
di Ken Ishikawa

BURN KNUCKLE!!
ANDY, L'ULTRAGUERRIERO
FATAL FURY
di Ken Ishikawa

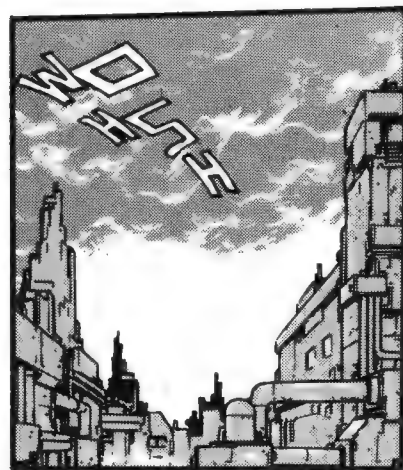
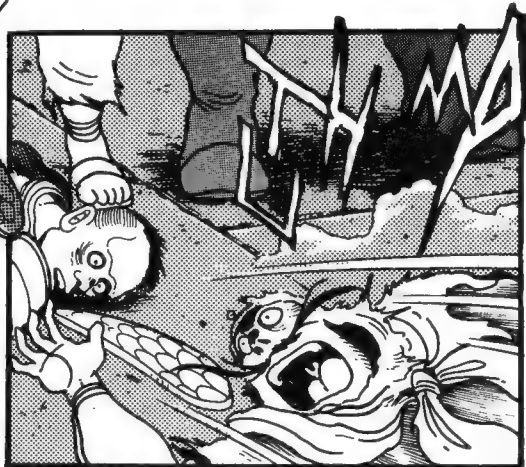
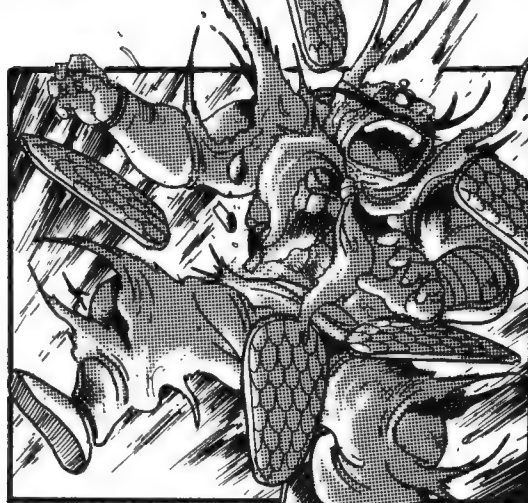
ANCHE QUESTA E' FATTA, TERRY!
ABBIAMO RIPULITO IL QUARTIERE! QUESTA GENTE E' **LIBERA**!

CREDI CHE ABBIANO FATTO QUALCOSA AD ANDY?
HMM...

NON LO SO... MA SE NON CI SBRIGHIAMO, HO L'IMPRESSIONE CHE A MIO FRATELLO ACCADRÀ QUALCOSA DI BRUTTO...

PUOI PERCEPIRLO... VERO?

DOBBIAMO RAGGIUNGERE IL PALAZZO D'ORO IL PIÙ PRESTO POSSIBILE!

AARGH

VOGLIO QUEI **CORPI**... I CORPI DI TERRY BOGARD E DEI SUOI COMPAGNI ...
SOLO **FAGOCITANDO** I LORO **CORPI** E LE LORO **ANIME** POTRÒ ASSUMERE LA MIA COMPLETA FORMA **FINALE**!

VOSTRA MAESTÀ RE BUTEI! ABBIATE PAZIENZA, VI PREGO!
QUESTA VOLTA NON HANNO LA **MINIMA POSSIBILITÀ** DI SFUGGIRCI!

ORMAI LA VOSTRA LUNGA ATTESA E' FINITA, MIO SIGNORE...
ENTRO BREVE POTRETE USCIRE DAL LIMBO IN CUI SIETE RIMASTO PER TREMILA ANNI E TORNARE IL PIU' POTENTE GUERRIERO DELLA STORIA!

HANNO LIBERATO IL QUARTIERE RESIDENZIALE E DISTRUTTO LA ZONA DELLA FABBRICA...

SE CONTINUANO A PROCEDERE IN QUESTA DIREZIONE ENTRERANNO NEL LABIRINTO!

JIRAIBO!
IL LABIRINTO E' DI TUA COMPETENZA, VERO?
CERTO, SIGNORE!

SAPETE BENE CHE USCIRE VIVI DAL LABIRINTO E' UN'IMPRESA UTOPISTICA...

...MA PER COMPIERE I MIEI DOVERI AL MEGLIO, AVREI BISOGNO DI **ECCELLENTI COMBATTENTI**...

CAPISCO...
AH SÌ?!

COS.. ?!
ANDY!

FISSA IL MIO OCCHIO, ANDY!

UH...

APRIMI LA TUA ANIMA... LASCIATI **POSSEDERE** DAI DEMONI!

RUMBLE

HMM ...DO-
VE DIAVOLO
SIAMO FINI-
TI?
FATAL FURY
QUESTO
E' IL
LABI-
RINTO!

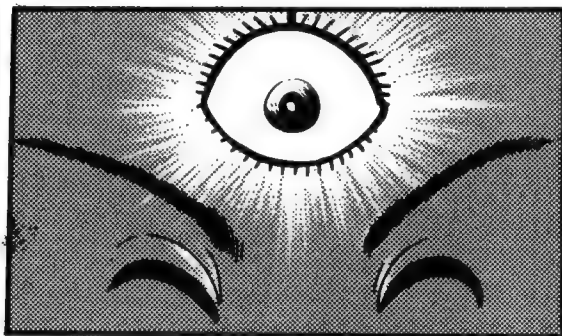
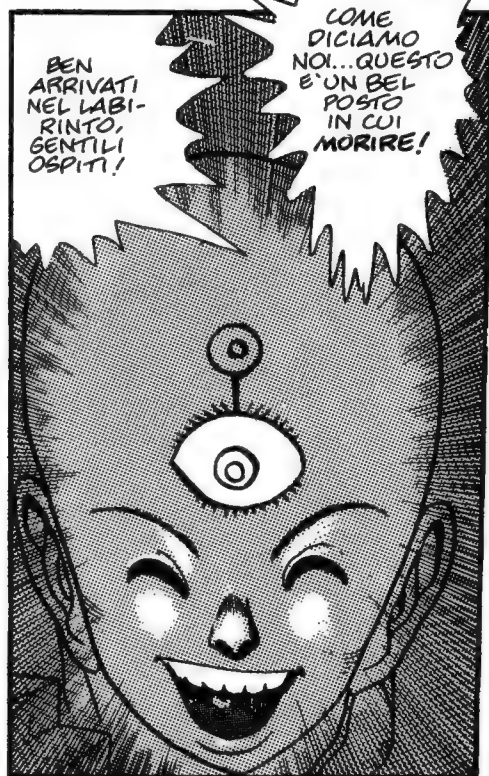
E' UN ANTICO QUARTIERE LE CUI VIE SONO TANTO INTRI-CATE CHE, CHI NON CONO-SCESSE LA STRADA GIU-STA PER ATTRA-VERSARLO, VAGHE-REBBE AL SUO IN-TERNO FINO ALLA MORTE!
MA SENZA PASSARE DA QUI NON POTREMMO MAI RAG-GIUNGERE IL PALAZZO D'ORO!

NON HO LA MINI-MA IDEA DI DOVE DIRIGERMI...
A ME SEMBRA DI IMPAZ-ZIRE!

NIENTE PANICO! TROVE-REMO L'USCITA!
WHOOOO
ZAAM
AAH!

BEN ARRIVATI NEL LABIRINTO, GENTILI OSPITI!
COME DICIAMO NOI... QUESTO E' UN BEL POSTO IN CUI MORIRE!

NON CADETE NELLA SUA TRAPPOLA!
NON FATECI CASO! DEV'ESSERE UN TRUCCO!

AAH!

AAAH
E' UN 'ALLUCINAZIONE! RESISTETE!
NNGH!
CHMP!
SI, MA COME ?!? IO MI SENTO DAVVERO PRECIPITARE!

EHI! COS'È QUESTO POSTO?!

SEI NEL RING CHE IO STESSO HO APPRONTATO PER TE, TERRY BOGARD...

...IL RING IN CUI DOVRAI BATTERTI ALL'ULTIMO SANGUE!

FATAL FURY
MALEDETTO! COS'HAI FATTO AI MIEI AMICI?!

I TUOI SCIOCCHI COMPAGNI SI STANNO CONTORCENDO SENZA DIGNITA' NEGLI INFERI DELLE ALLUCINAZIONI!
NOO!
AAH

HO DECISO DI INIZIARE DA TE PERCHE' IN FONDO SEI LA LORO GUIDA... IL LORO CAPO SPIRITUALE...

NON IMPORTA SE QUESTO E' IL MONDO DELLE ALLUCINAZIONI O QUELLO REALE...

QUANDO TI SPACCHERO' IL MUSO SENTIRAI MALE UGUALMENTE!

VEDREMO, TERRY... VEDREMO!

NEL FRATTEMPO TI HO PORTATO QUALCHE AMICHETTO!

FATAL FURY

AH
AH
AH!

TAP
TAP
THUMP
TAP
THUD
ANDY!
YAAAH!
MUO-
RI!!
FATAL FURY

HIAAA-TAH!

NGHRR!
COS...?!
URGH!
FATAL FU

UGH!

DA DOVE... HAI PRESO... TUTTO QUESTO... POTERE...?

AH AH AH!

ANDY, ORMAI, **NON E' PIU'** QUELLO DI UNA VOLTA!

ORA E' UN **ULTRAGUERRIERO DEMONIACO,** E IN LUI ALBERGANO **DECINE DI SPIRITI LETALI!**

KTRUM

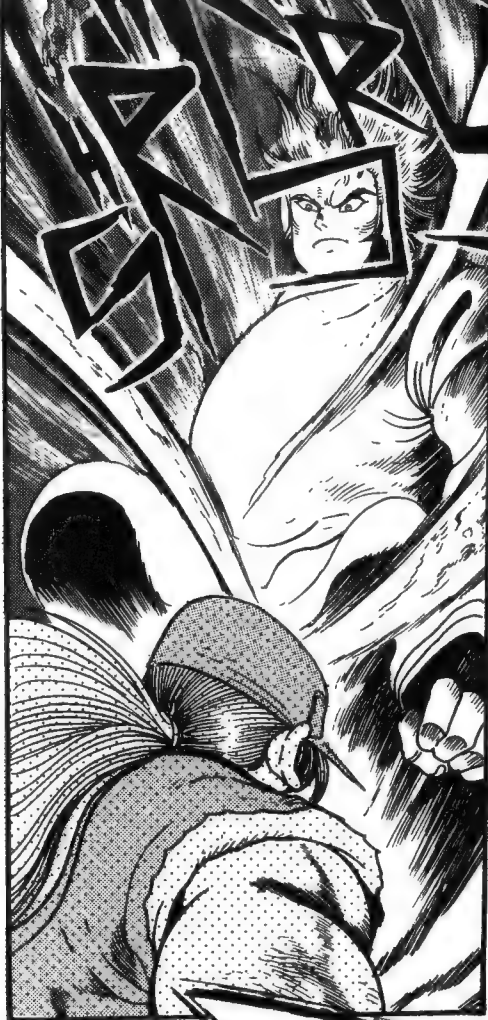
SVEGLIATI, ANDY!

SONO IO...

...TUO FRATELLO MAGGIORE TERRY! NON LO CAPISCI?!

DANNAZIONE!

U... UH...

UHNGH...

POWER WAVE!

IL POWER WAVE NON FUNZIONA!
FURY
RHOOO!
AH, TERRY-TERRY... I TUOI POTERI SONO COME QUELLI DI UN BAMBINO SE CONFRONTATI CON QUELLI DI SUA MAESTÀ RE BUTEI!
FATAL FURY
UGH!

KTHUP
COUGH
ARGH
GASP!
NIENTE... ACH...DA FARE ...E' DIVENTATO TROPPO POTENTE!
FATAL FURY
UCCIDILO, ANDY!
SOLO COSÌ IL NOSTRO SIGNORE E CONDOTTIERO POTRÀ BERE ALLA FONTE DELLA SUA ANIMA!
ANDY...
FATAL FURY
CROK

TAP
FERMATI!!
CHOMP

MALE-DETTO!
SE TI AZZARDI A FARE DEL MALE A TERRY NON TI PERDONERÒ!

MA CHE FAI?
SCAPPA!

SBARAZZATI DI QUEL LATTANTE, ANDY!
AAAAAAAH!
NO!

SMETTILA! SMETTILA, ANDY! NON VEDI COSA STAI FACENDO?!

CROK
AAH!

ANDY!
SE UCCIDI QUEL BAMBI-NO... IO... IO TI...

AVANTI, ANDY... COSA ASPETTI A SPEZZARGLI IL COLLO?!

ACH...
CREAK

NON... NON CE LA FACCIO ...
TAP
FATAL FURY

I MIEI POTERI... NON SERVONO A NULLA CON-TRO DI LUI...

TERRY!
FATAL FURY

TERRY... HAI GIÀ DIMENTICATO I NOSTRI INSEGNAMENTI?
MAESTRO TAN FU LU...
PADRE!

VI ABBIAMO INSEGNATO UNA REGOLA CHE FIN TROPPO SPESSO DIMENTICATE...
...NON CONTATE SEMPRE E SOLO SUI VOSTRI POTERI!

VIVI CIÒ CHE TI CIRCONDA... ACCAREZZANE L'ESSENZA...
IL POTERE NON È IN TE, MA ATTORNO A TE...
APRI IL TUO CUORE E ACCOGLILO!

ACCOGLI IN TE IL POTERE DELL'UNIVERSO! LEGATI A LUI!
FATAL FURY

SE NON GLI SCHIUDI IL TUO CUORE SARAI COME UN CIECO!
FATAL FURY

CHE SUCCEDE?

WHOOSHH

COSA ?!
STA ATTIRANDO A SE' L'ENERGIA DEI DEMONI! COME PUO' FARLO ?!
CROHK
UHNF...

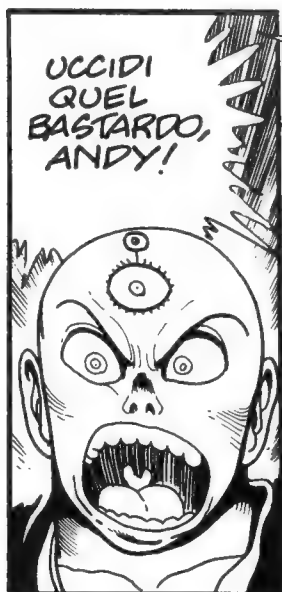
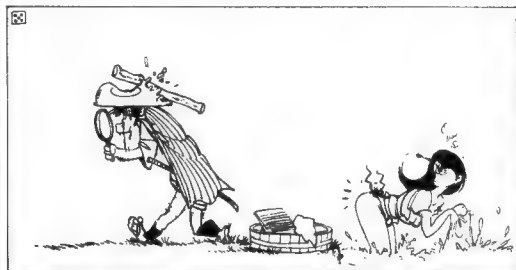
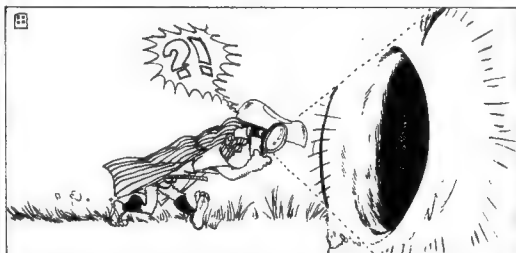
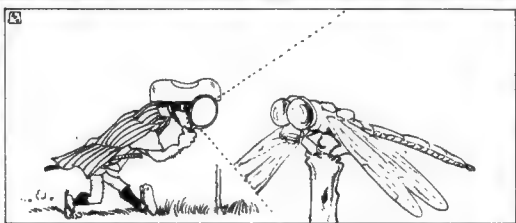
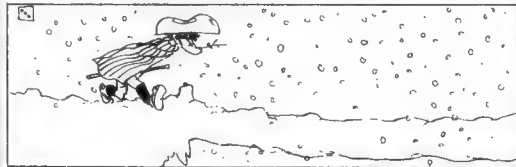
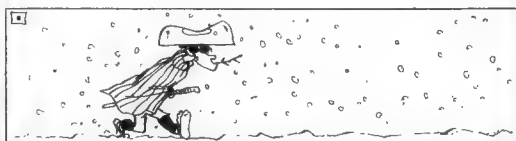
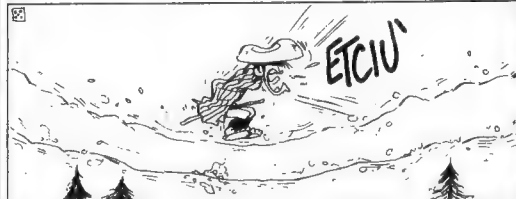
NON E' POSSIBILE!
STA ASSUMENDO...GLI STESSI POTERI DI RE BUTEI!
UHRR?
PERDONAMI, ANDY... MA LO FACCIO PER SALVARTI!
FURY

UCCIDI QUEL BASTARDO, ANDY!

RRRRHA!!

RUMBLE

HYAA!

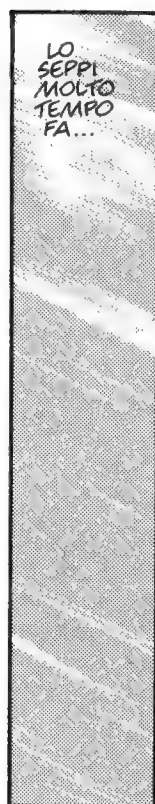
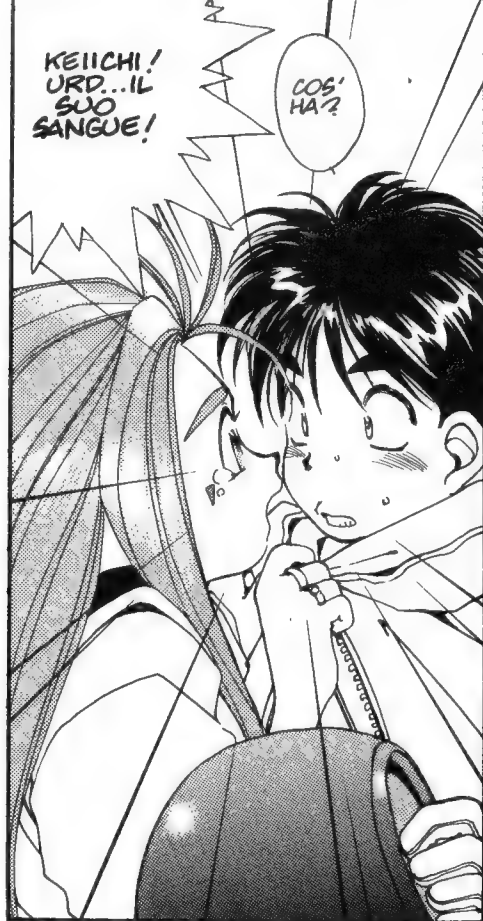
HAAAA!
AAH!

4° EPISODIO - GAME OVER - CONTINUA

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

OH, MIA DEA
di Kosuke Fujishima
URD LA TERRIBILE

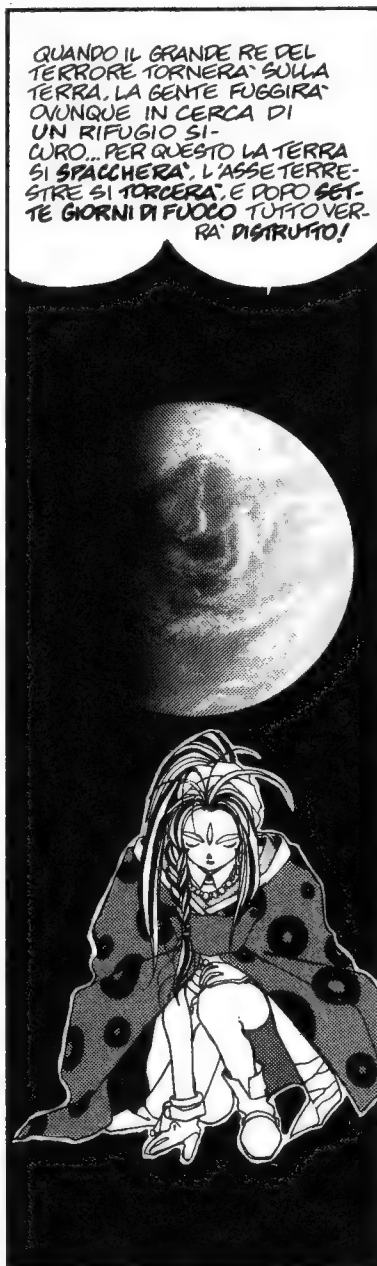
EVOCATO DA MARLLER, IL GRANDE RE DEL TERRORE SI È INCARNATO IN URD ...
STUPIDI ESSERI UMANI!
DOVRETE METTERVI TUTTI IN GINOCCHIO DAVANTI A ME!

KEIICHI! URD... IL SUO SANGUE!
COS'HA?

IL SUO SANGUE È DIABOLICO!
SA- SANGUE DIABOLICO?

LO SEPPI MOLTO TEMPO FA...

...IL GIORNO PRIMA DI RICEVERE L'ORDINE DI PRIMO GRADO...
BELLDANDY... DA DOMANI ANCHE TU SARAI UNA DEA DI PRIMO GRADO!
LA RINGRAZIO, SIGNORE!

MA... PRIMA DI CONFERIRTI IL TITOLO... DEVO DIRTI UNA COSA...
COSA?

CONOSCI IL GRANDE...
...RE DEL TERRORE, VERO?
SÌ!

QUANDO IL GRANDE RE DEL TERRORE TORNERÀ SULLA TERRA, LA GENTE FUGGIRÀ OVUNQUE IN CERCA DI UN RIFUGIO SICURO... PER QUESTO LA TERRA SI SPACCHERÀ, L'ASSE TERRESTRE SI TORCERÀ, E DOPO SETTE GIORNI DI FUOCO TUTTO VERRÀ DISTRUTTO!

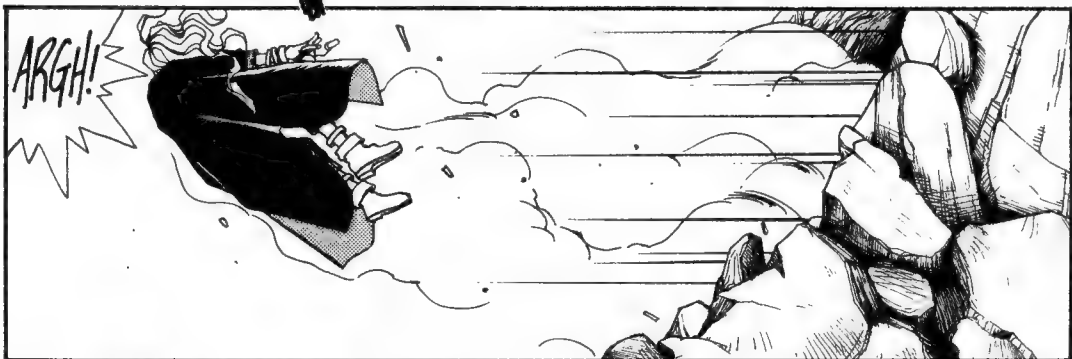
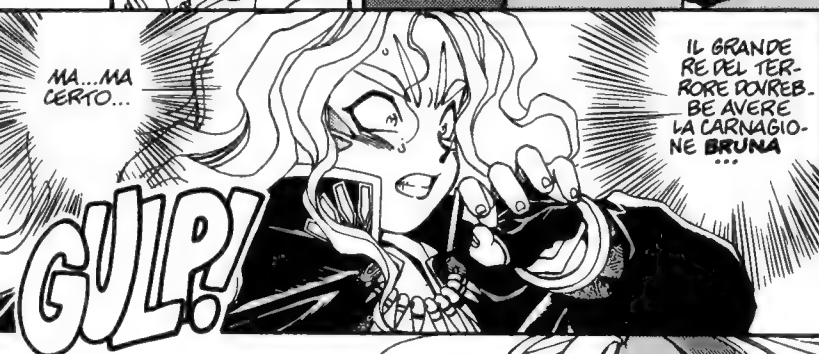
URD È LA LEGITTIMA EREDE...
...DEL GRANDE RE!
COSA?
IL SANGUE DI URD È DIABOLICO!

...NEL CASO DOVESSE RE-SUSCITARE... CERCA DI FARMELO SAPERE!
PERÒ...
...CHE DIFFICIL-MENTE SI ROMPERÀ...
...MA LE HO IMPO-STO UN SIGIL-LO...

...DOVRÒ INTERVE-NIRE IO DI PER-SONA!
SE ACCA-DESSE...
CAPI-SCO...

COSA CI FAI TU QUI?
MALE-DETTA!

MMH... DOVRESTI ESSERE TU...
...IL SERVO GARANTITO DAL CONTRATTO...
A CHI HAI DATO DELLA SERVA?
A TE!
...
STAMMI A SENTIRE, COCCA! IO SONO MARLLER, DEMONE DI PRIMO GRADO SENZA LIMITI!
HAH!

NON MONTARTI LA TESTA!
WLAP
UGH!
ARGH!

IO SONO LA LEGITTIMA EREDE DEL GRANDE RE DEL TERRORE!
TU CONOSCI I MIEI POTERI! DISTRUGGERÒ TUTTO!
UH!
IL GRANDE RE DEL TERRORE DOVREBBE AVERE LA CARNAGIONE BRUNA...
MA...MA CERTO...
GULP!
ASCOLTA BENE, SERVA FEDELE! STO PER DARTI IL PRIMO INCARICO!
FORSE URD È DAVVERO CIÒ CHE DICE DI ESSERE!

COSA ?!

VUOI DIRE CHE URD...
...NON E' LA TUA VERA SOREL-LA ?!?

SST! SKULD POTREBBE SENTIRCI!
MMF!

VUOI DIRE CHE NEANCHE SKULD LO SA?

PRO-PRIO COSÌ...
...E FORSE NEAN-CHE URD STES-SA!

MA...
...ANCHE SE NON ABBIA-MO UN COM-PLETO LEGA-ME DI SANGUE, ABBIAMO PUR SEMPRE LO STESSO PADRE!

IL NOSTRO LEGAME DI SANGUE E'... COME DIRE... AL **CINQUANTA PER CENTO!**

MA SIAMO SORELLE **COMPLETE**... INDIPENDENTEMENTE DA QUELLO...

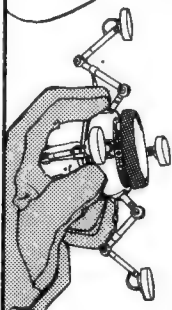
LO SIAMO ADESSO... E LO SAREMO ANCHE IN FUTURO...

HAI INTENZIONE DI **NON** COMUNICARLO AL VOSTRO CAPO?

CIO' CHE IL DIVINO MI DISSE ALLORA E' BEN CHIARO...

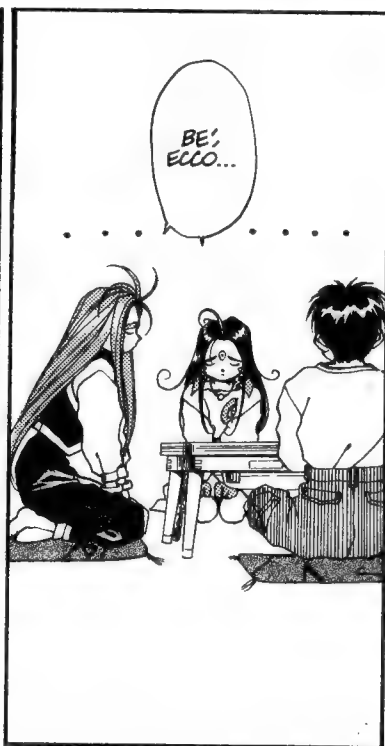
URD NON AVRA' **MAI** IL PERDONO!

BLUB BLUB

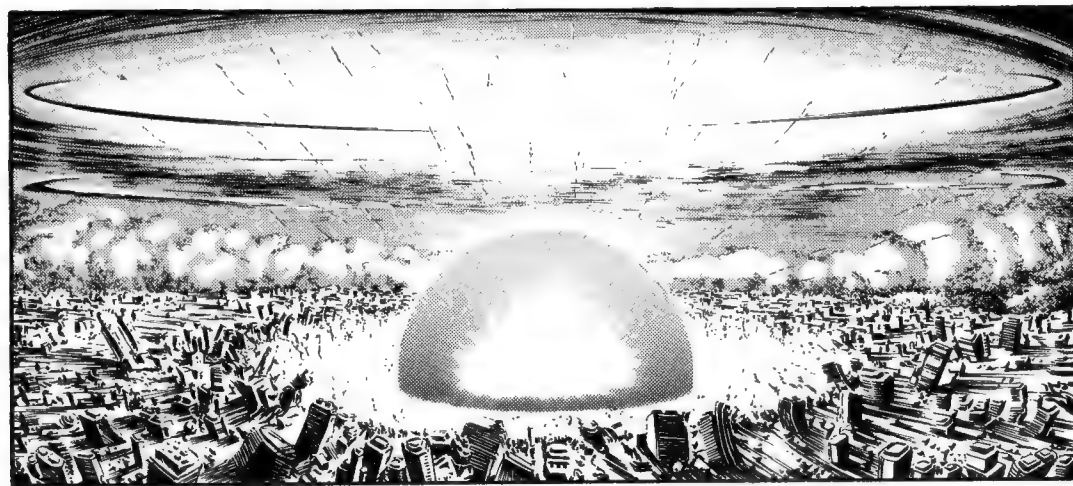
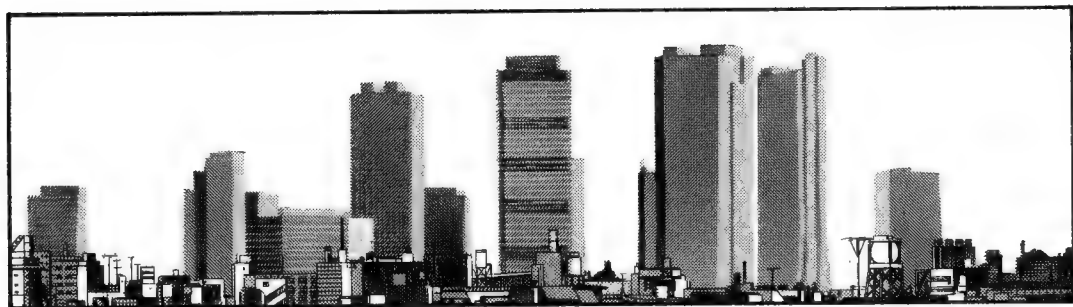
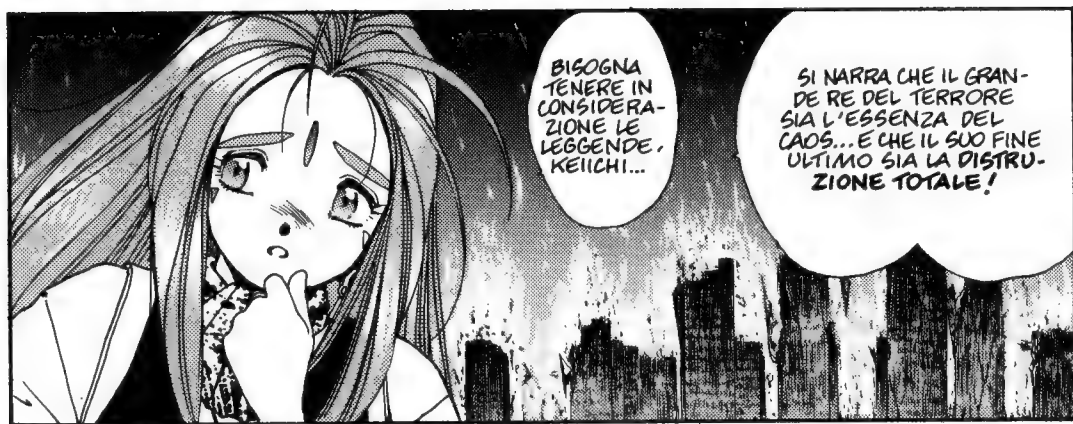
OHI! BRUCIA!!
CERTO... È TÈ BOLLENTE!

HO SENTITO TUTTO, SAPETE?
...GRAZIE AL MIO TIMPANO SPIA DA MURO!

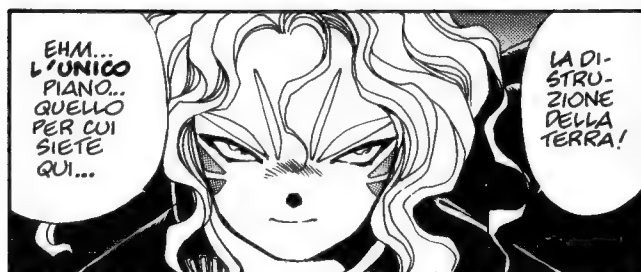
VOGLIO FARE QUALCOSA ANCH'IO PER LEI!
NONOSTANTE TUTTO, URD È ANCHE LA MIA SORELLONA!

BE', ECCO...
. . . .

SCHIA... SCHIACCIARLA?
COS...
LA SCHIACCEREMO COME UNO SCARAFAGGIO!

PENSATE DAVVERO CHE POSSA CREARE PROBLEMI TANTO GRAVI?
SUVVIA, RAGAZZE... STIAMO PARLANDO DELLA VECCHIA URD...

SI NARRA CHE IL GRANDE RE DEL TERRORE SIA L'ESSENZA DEL CAOS... E CHE IL SUO FINE ULTIMO SIA LA DISTRUZIONE TOTALE!
BISOGNA TENERE IN CONSIDERAZIONE LE LEGGENDE, KEIICHI...

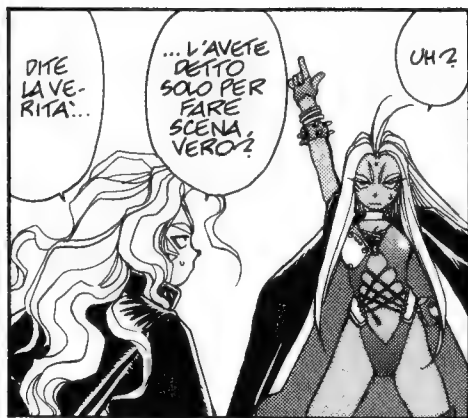
...TOTALE?!?
LA DISTRUZIONE...

BEL CARTONE ANIMATO!
NON CI HO CAPITO **UN TUBO**, MA TUTTI QUEI MORTI... QUELLE ESPLOSIONI ...QUELLE FIAMME... AH, SONO **ECCITATISSIMA!**
NON CI POSSO CREDERE... IL SUO PRIMO DESIDERIO E' STATO UN **TELEVISORE!**
SIGH

VOSTRA MAESTÀ ...SAREBBE **GIUNTO** IL MOMENTO...
POSSO SAPERE IN COSA CONSISTE IL VOSTRO PIANO?
QUALE PIANO?

EHM... **L'UNICO** PIANO... QUELLO PER CUI SIETE QUI...
LA DISTRUZIONE DELLA TERRA!

UN PIANO PER DISTRUGGERE LA TERRA?
AH AH...
...MA CHE SCIOCCHEZZE VAI DICENDO?
COSA!?

SEI UNA STUPIDA!
ECCO PERCHE' SEI **SOLO** UNA SERVA!

IL MIO PROGETTO E` MOLTO GIU`GRANDE! IO DISTRUG-GERO` TUTTO ...

...L'UNI-VERSO!!

CHE SEI UNA POVERETTA!
AHIO! CHE MALE! OHI!
GULP!
BOOOM
UH?
DEVO ASSOLUTAMENTE INVENTARE QUALCOSA...
YAA-HA!
CHAK
CLANK
QUESTA E' UN'IDEA!

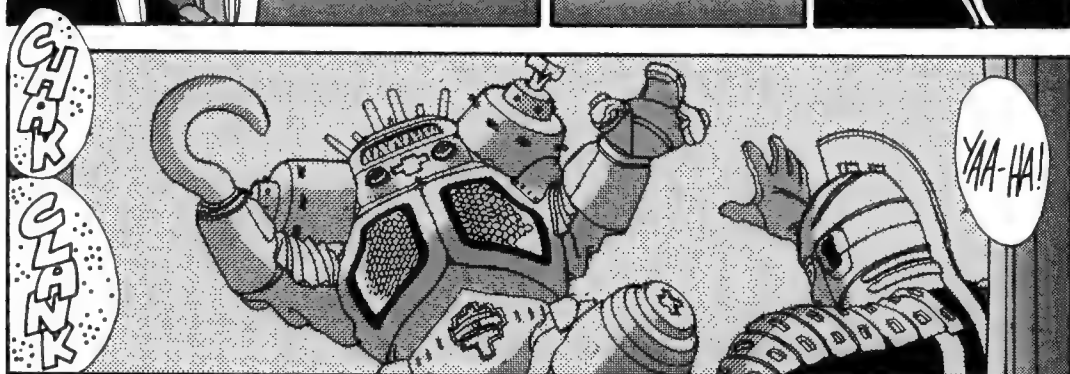
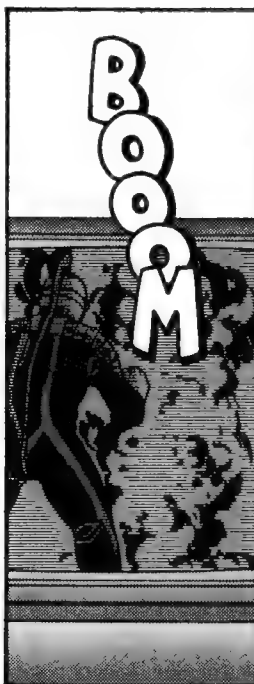
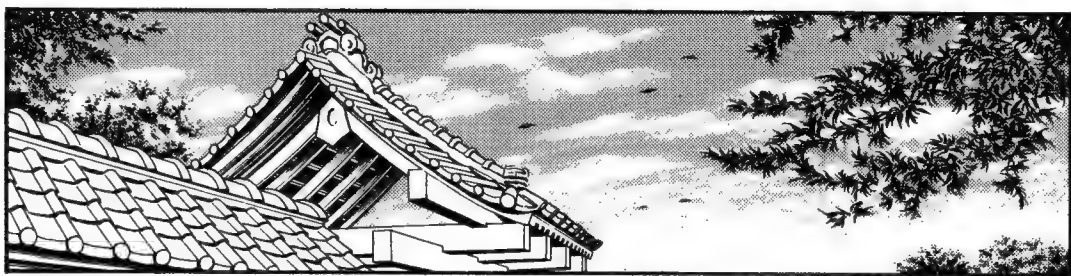
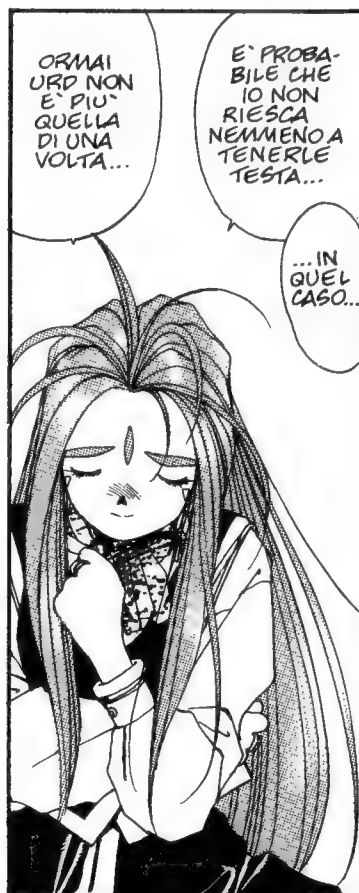
FATTI AVANTI, URD! SONO PRONTO A TUTTO!

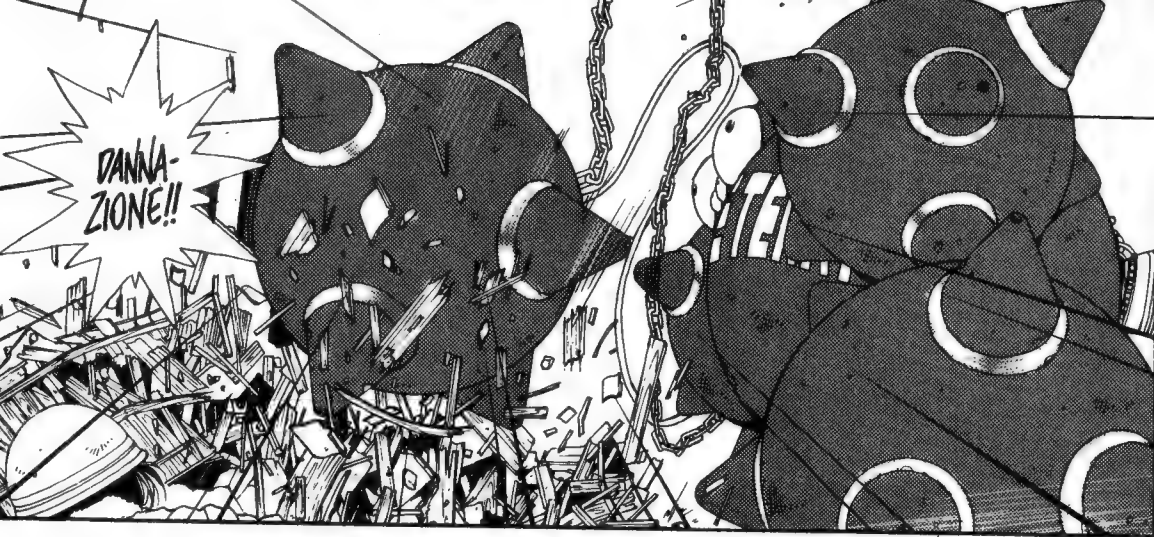
ECCO IL TUO TE'...
SPERO CHE TUTTI QUESTI PORTA-FORTUNA ABBIANO QUALCHE EFFETTO...

STA CO-STRUENDO UN NUOVO APPAREC-CHIO IN CAMERA TUA...
STAVOL-TA TI STRABI-LIERO'!
VEDRAI, URD!
DOV'E' SKULD?

NON FARA' SALTARE L'IM-PIANTO ANCHE OGGI?

SI'?
KEIICHI!

ORMAI URD NON È PIÙ QUELLA DI UNA VOLTA...
È PROBABILE CHE IO NON RIESCA NEMMENO A TENERLE TESTA...
...IN QUEL CASO...
NON VORRAI CHIEDERMI DI FUGGIRE **DA SOLO** ?!
SONO PUR SEMPRE UN UOMO!
KEIICHI!
RUMBLE
RUMBLE
RUMBLE
RUMBLE
RUMBLE
!

LA MIA SUPREMA OPERA DI DISTRUZIONE INIZIERA' PROPRIO DA QUI!
THE TERR

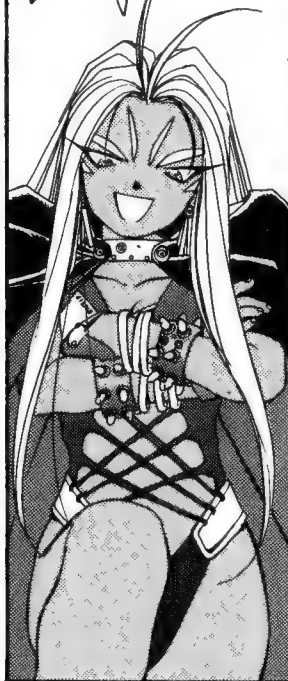
DANNAZIONE!!

...SUPER TASSO PORTAFORTUNA!
EHI, TU! BECCATI QUESTO!

INTERESSANTI GLI ARGOMENTI CON CUI INTENDI COMBATTERMI, OMUNCOLO!

COS...?!?

SE NE FREGA ALTAMENTE!
NON SERVE A NIENTE!

THA

SONO LA GRANDE REGINA DEL TERRORE, SUPERIORE A QUALSIASI ESSERE DI QUESTO O ALTRI PIANI DIMENSIONALI!

E'...E' IMPOSSIBILE AFFRONTARLA IN QUESTO MODO!

CO-COME CAVOLO LO HAI COSTRUITO?
BELLO, VERO? TI PRESENTO ERCOLE I, LA NEO-ARMATURA POTENZIATA!
WRRRRR
EHI... QUESTO RUMORE LO CONOSCO...
WROOO
WROOOM

OVVIO! IL MOTORE DI ERCOLE I LO HA GENTILMENTE OFFERTO LA TUA MOTO!
VA A BENZINA COSÌ NON HO FATTO SALTARE L'IMPIANTO, CONTENTO?
COSA !?

EHI...LA MIA BMW E' UNO SCHIANTO!

UH?
MA CHE...

TOGLITI DI MEZZO!
SREEKK
GNIK GNIK
UGH...
OW...
AAGH!

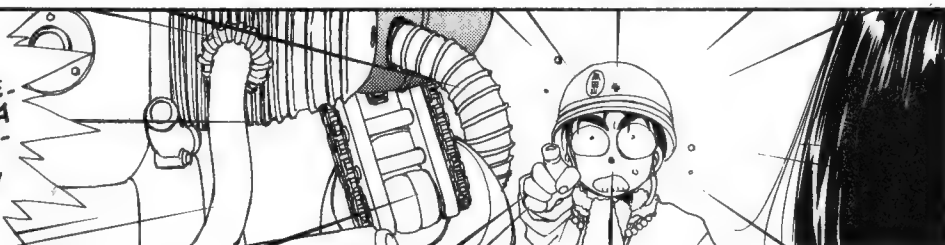
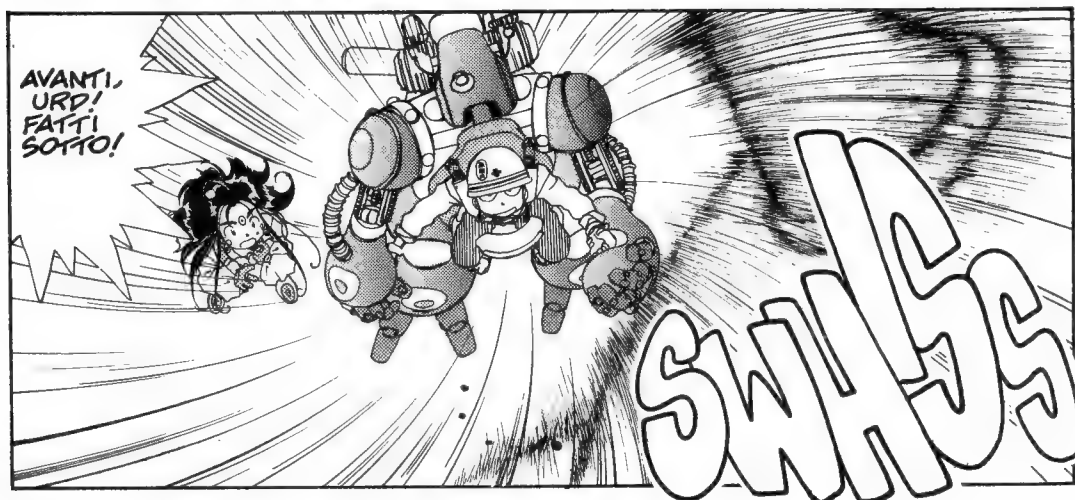
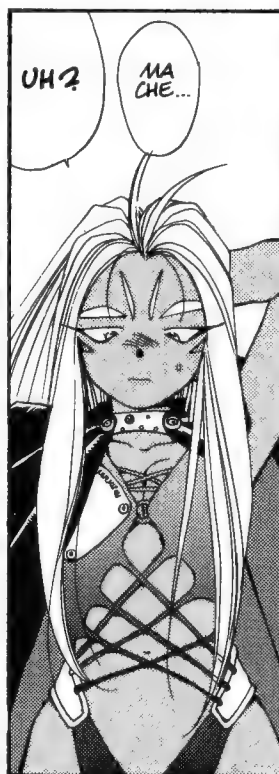
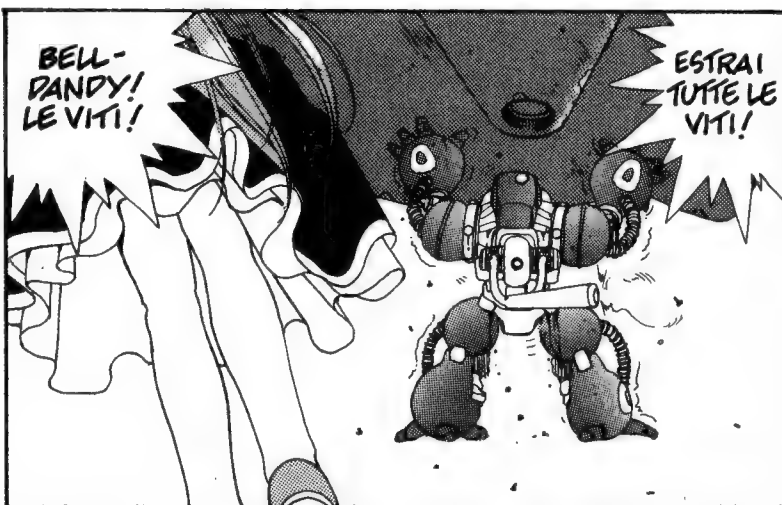
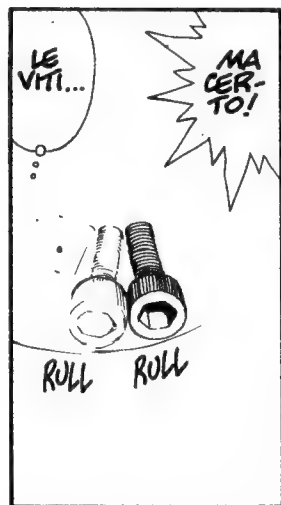
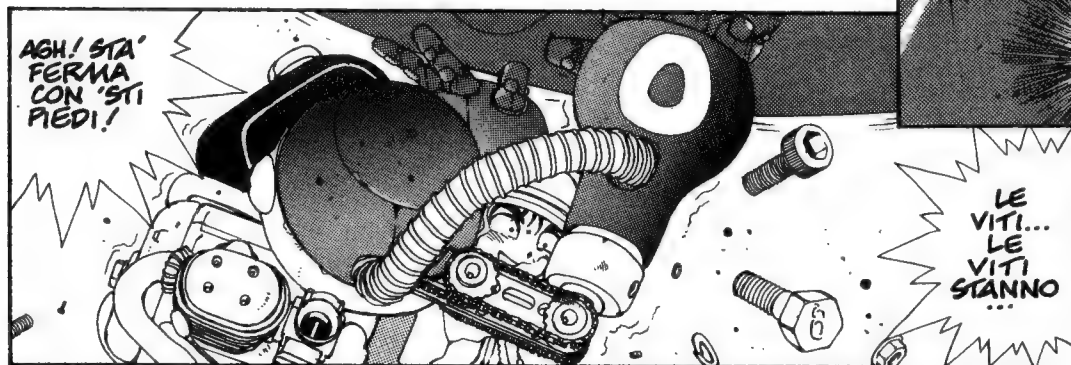
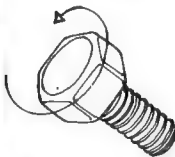
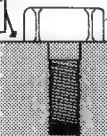
BAH... LO SAPEVO! LA POTENZA DI UNA MISERA MOTO NON POTEVA FARCELA!
GRAZIE DELLA NOTIZIA, SKULD!

KEIICHI! E' PERICOLOSO!
AH AH AH!
WHTUMP
WHTUMP
VUOI FARMI IL SOLLETICO?
TH

AGH! STA' FERMA CON 'STI PIEDI!
LE VITI... LE VITI STANNO ...

LE VITI...
MA CERTO!
RULL
RULL

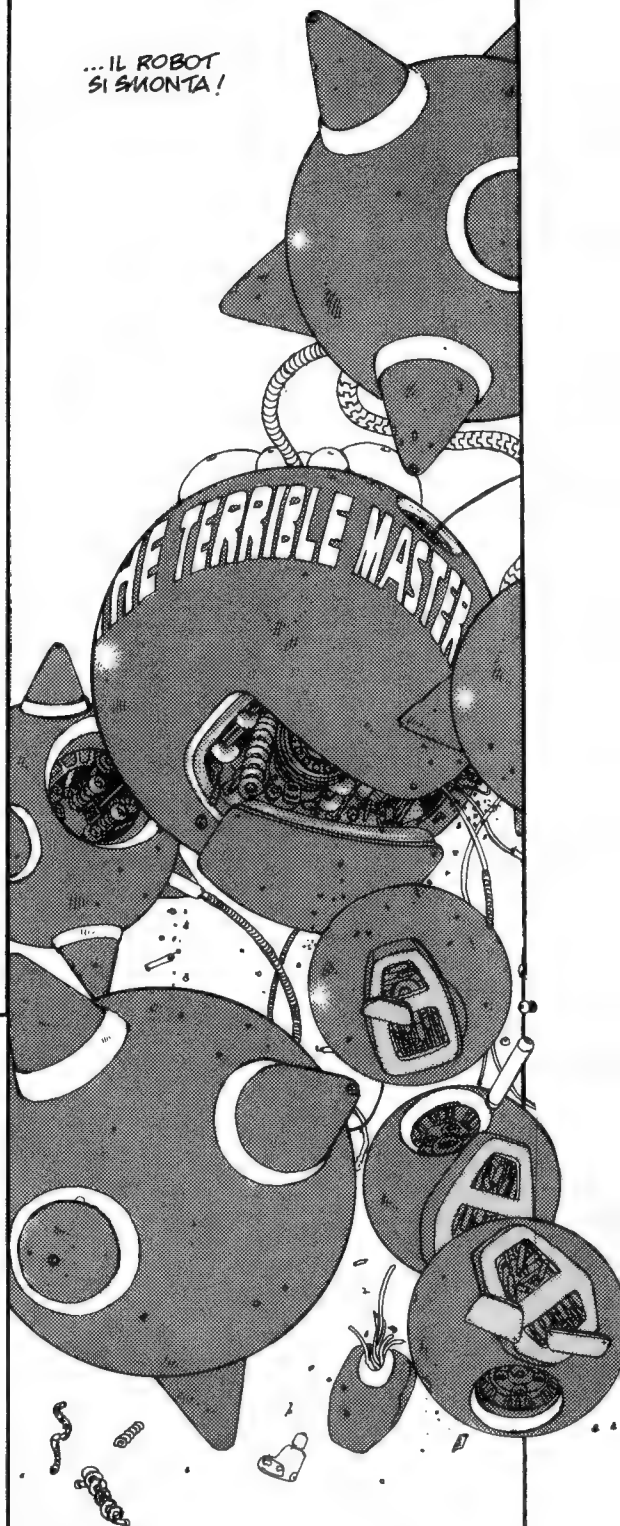
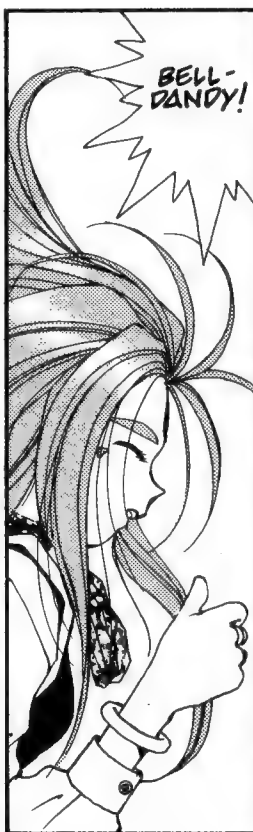
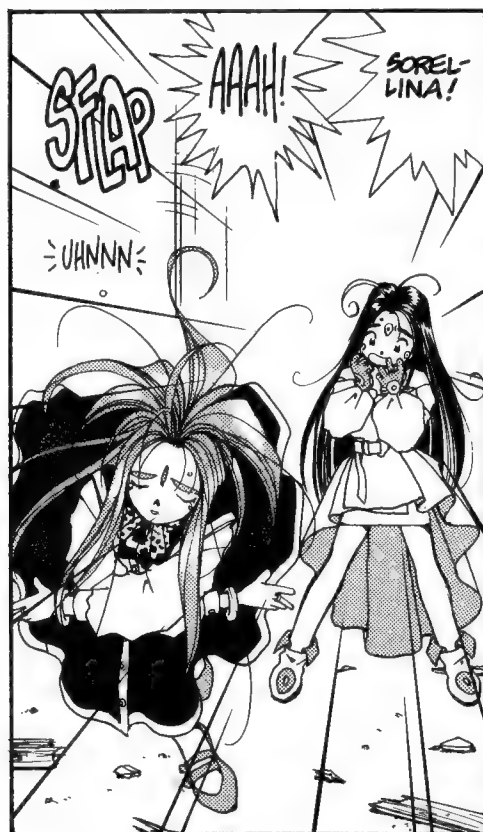
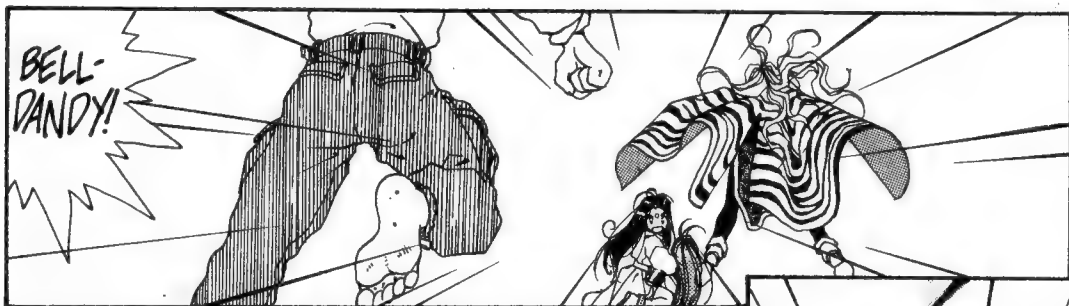
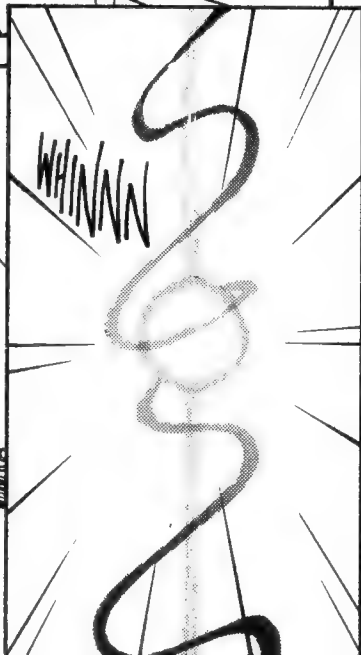
BELLDANDY! LE VITI!
ESTRAI TUTTE LE VITI!

LE VITI SONO STRETTE A CAUSA DELL'ATTRITO ALLA CORAZZA DEL ROBOT. AZZERANDO IL LORO COEFFICIENTE DI ATTRITO...

CORAZZA

...E FACENDOLE GIRARE IN SENSO ANTIORARIO...

...IL ROBOT SI SMONTA!

THE TERRIBLE MASTER

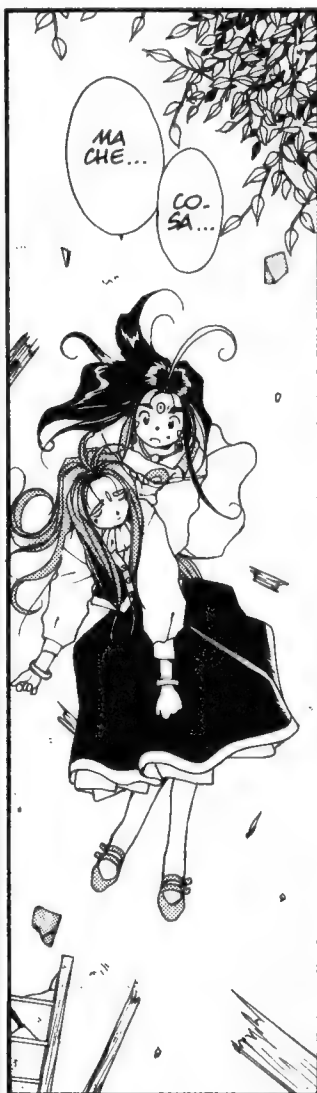
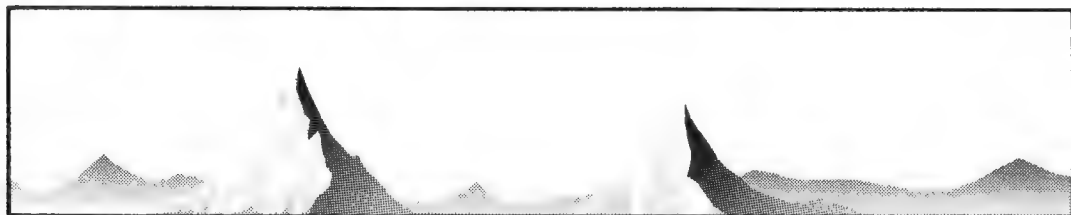
BHOOOOOM
OHI... OHI... OHI...
...ME LA SONO VISTA BRUTTA ...
WHOMP
SORELLINA!
AAAH!
SFLAP
UHNNN
BELLDANDY!
È STRANO... URD NON C'È...
NON SARÀ MICA...

AH AH AH!
NON HAI PIU' ENERGIE!
IL ROBOT... ERA UN'ESCA!
QUANTO HO ASPETTATO QUESTO MOMENTO!
BELLDANDY!
VERRAI CON ME, BELLDANDY!
COS...?!
WHINNN
COSI' NON AVREMO PIU' OSTACOLI!
WHINNN

AH AH AH! ORMAI, BELL-DANDY...

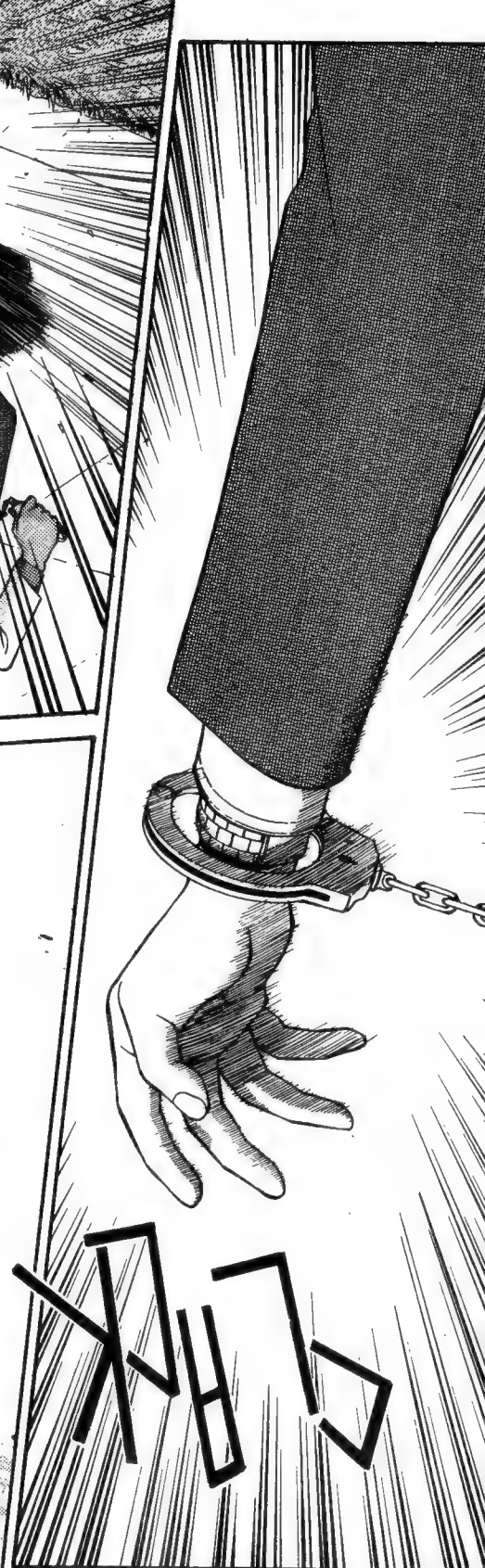
...SEI NELLE NOSTRE MANI!

AH AH AH AH AH AH

MA CHE...

CO-SA...

FINE DELL'EPISODIO

CHAPTER 17
HAMMER LESS

CLACK

JIM LOGAN DEL CLAN MARKS, VERO?
VORREI CHE TU MI ACCOMPAGNASSI ALLA POLIZIA!
COSA SUCCEDE?
COSA...

A-HA! UNA VERA RARITÀ AL GIORNO D'OGGI, NON TROVI?
CLICK
OHI-OHI...
SEI UNA CACCIATRICE DI TAGLIE?

NON... NON SARAI QUELLA RALLY VINCENT?

LA GIOVANE CACCIATRICE DI TAGLIE DI CHICAGO È UNA VERA CELEBRITÀ!
MI CONOSCI?
MI SEMBRA OVVIO!

SENTA, SIGNORINA RALLY...
...NON LE ANDREBBE DI CONCLUDERE UN PICCOLO **AFFARE** CON ME?

RESPINTO!
STRIZZ
AHIO! MI FA MALE!

GUARDI CHE PER LEI SAREBBE UN **OTTIMO** AFFARE!
ZITTO, TU!

SMETTI DI URLARE! VUOI CHE TI FACCIA TACERE **IO?**
SBAM

MA IO POSSO FORNIRLE DELLE **INFORMAZIONI** SU **GRAY!**

LA DATA DELLA SUA EVASIONE DAL CARCERE?

PROPRIO COSÌ!

Colony Inn

MOTEL

$25 SINGLE

E' NOTO CHE GRAY PROVI RANCORE NEI TUOI CONFRONTI... GLIENE HAI COMBINATE DI COTTE E DI CRUDE...

...PER LUI, **AMMAZZARE** HA LO STESSO SIGNIFICATO DI **RESPIRARE**... PUÒ CREARTI GROSSI PROBLEMI...

E...SENTIAMO... VUOI CHIEDERMI DI LASCIARTI LIBERO IN CAMBIO DI QUELL'INFORMAZIONE?

A DIR LA VERITÀ... **NO!** IO TI OFFRO INFORMAZIONI CHE TI SALVERANNO...

...IN UN CERTO MODO...

GIÀ... VISTO CHE LA COCA PURA È STATA RUBATA DAL CONCORRENTE, È OVVIO CHE VOGLIANO FARTI FUORI!

SE MI SBARAZZERAI DI QUELLI CHE DEVONO AMMAZZARMI E MI FARAI FUGGIRE, OLTRE A DARTI QUELLE INFORMAZIONI TI PAGHERÒ IL DOPPIO DELLE TAGLIE CHE SONO STATE MESSE SULLA MIA TESTA!

MI RIFIUTO!

IO NON SONO UNA GUARDIA DEL CORPO... E NON POSSO RISCHIARE DI PERDERE LA FACCIA COME CACCIATRICE DI TAGLIE!

RALLY, SO BENISSIMO CHE TI SEI GUADAGNATA L'OSTILITÀ DI GRAY...
TU **VUOI** SAPERE QUANDO EVADERÀ DAL CARCERE, VERO?
WHAP

BANG
FORZA COI LACRI-MOGE-NI!
TAP
OK!
CHAK

!!

BANG

PORC...

OHI OHI...

STAI BENE? USCIAMO DAL RETRO!

GRAB

WRR-R-RRUM
SKRIIIIH
TSK!
WROOOO
HAI FATTO PROPRIO LA FIGURA DEL FESSO!
E' INSIEME A UNA DONNA!
LA SUA DONNA E I SUOI AMICI SONO TENUTI SOTTO CONTROLLO DAI RAGAZZI!
MA IO HO SENTITO UNA VOCE DI DONNA!

SARÀ UNA QUALSIASI!
HA COLPITO AL PRIMO COLPO LA BOMBOLETTA DI GAS CHE STAVO PER LANCIARE, E QUESTO NON LO SA FARE NÈ UNA QUALSIASI...
...NÈ LUI STESSO!

O HA ASSUNTO UNA PROFESSIONISTA, O SI TRATTA DI UNA POLIZIOTTA!
SE FOSSE UNA POLIZIOTTA L'AVREBBE PORTATO ALLA CENTRALE DI POLIZIA SENZA PASSARE DA UN MOTEL!

INTERESSANTE, NON TROVI?
SLAM
CERCA DI NON DIVERTIRTI TROPPO...
SLAM

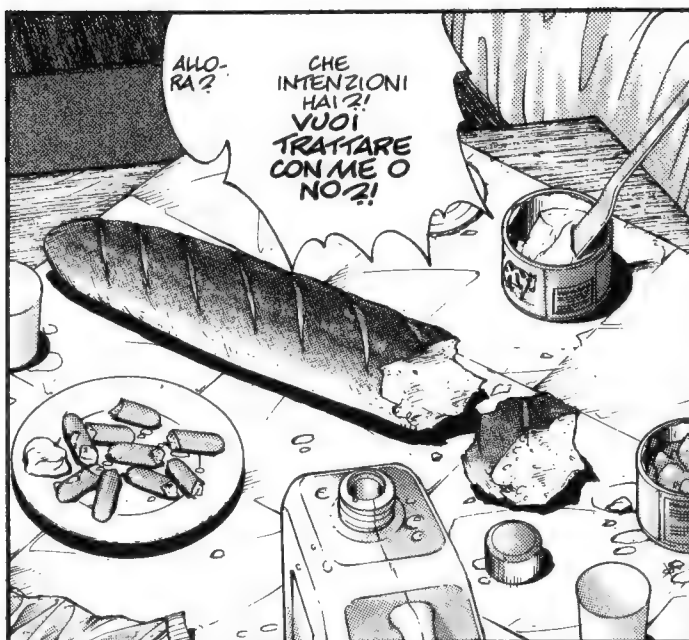
SEMBRA CHE NON SI SIA ACCORTO DEL REGALINO...
RIESCI A SEGUIRLI?
WR

OHI OHI...

CHE BOTTA... ERA UNA 44 MAGNUM...

SEI DAVVERO PRUDENTE... INDOSSI L'IMBOTTITURA VERTEBRALE OLTRE AL GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE!

I SICARI SPARANO **SEMPRE** ALLE SPALLE...

ECCOMI QUA, RALLY!
OH, SEI ARRIVATA PRESTO!
EHI, CHE COMPAGNA CARINA!
FIUUU
ECCO QUA I VIVERI!
OH, PERCHÈ MI PRENDE IN GIRO?
KTHUD
SHOP 24
È DA UN PEZZO CHE NON VENIAMO QUI IN VACANZA... HAI TROVATO SUBITO LA STRADA?
IO? HAH!
VA... VACANZA? NON DOVREMMO ESSERE IN UN NASCONDIGLIO?
MA... SIAMO SICURI CHE...
SE VUOI, POSSIAMO CHIAMARLA BASE SEGRETA! NON SUONA MEGLIO?

ALLORA?!
CHE INTENZIONI HAI?! VUOI TRATTARE CON ME O NO?!
SE DICI LA VERITÀ, PUOI CONTARCI!
PER ORA DIMMI TUTTO QUELLO CHE SAI DI GRAY...

NON E' DETTO CHE VENGANO A CERCARTI PRIMA DEL GIORNO DELL'EVASIONE, NO?
ALLORA? QUANDO EVADERA'?
...FRA QUATTRO GIORNI!
CRUNCH
TI PROTEGGERO' FINO AD ALLORA!
GNAM
...E FARO' IN MODO CHE L'ORGANIZZAZIONE NON SAPPIA DEL FALLIMENTO DEI SICARI...
CHI ME LO GARANTISCE?
EVIDENTEMENTE NON HAI ANCORA CAPITO IN CHE SITUAZIONE TI TROVI!
SLAP
BI-BIP
BI-BIP
!?!
QUALCUNO HA FORZATO LA SERRATURA AL PRIMO PIANO...
...ED E' ENTRATO...
BIP
!!

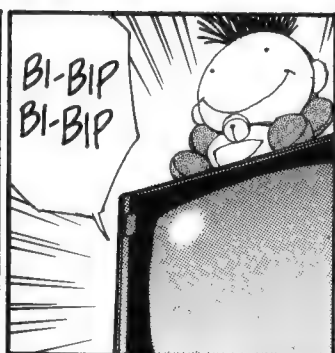
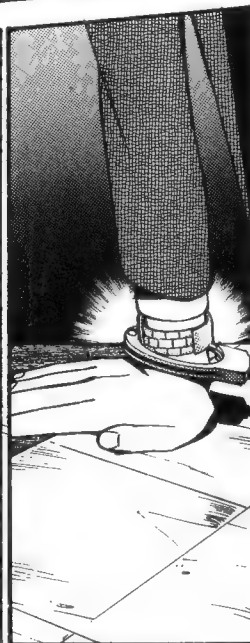
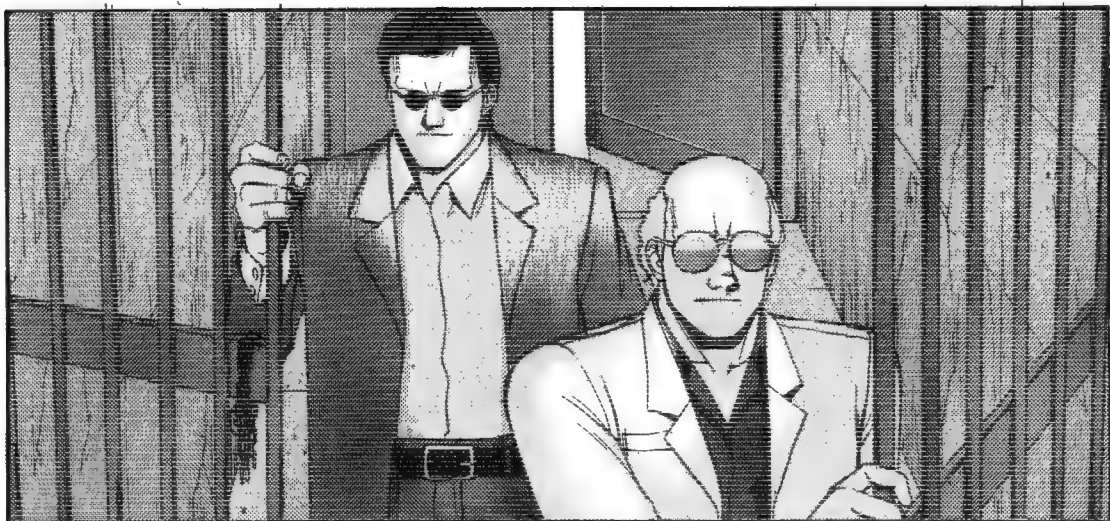
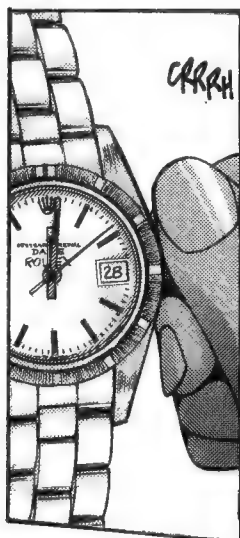
SONO LORO!

FORSE HANNO SEGUITO LA TUA MACCHINA!
NON E' POSSIBILE! HANNO FATTO TROPPO IN FRETTA!

IMPOSSIBILE! HO NASCOSTO L'AUTO SOTTOTERRA...

...E QUESTO POSTO NON LO USIAMO DA UN ANNO!

NON SARÀ MICA...

COSA?

CRRRH
CO-S'E'?
E'UN REGALO DEL MIO SUPERIORE! ME L'HA DATO IL GIORNO DELLA MIA PROMOZIONE A DIRIGENTE, DUE ANNI FA!
E'UN ROLEX..
E' FALSO!
KTHUMPK
ODDIO!
IL CALENDARIO E LE INCISIONI DELLA CORONA SONO STATI RIPRODOTTI BENE...
...MA E' UN OROLOGIO AL QUARZO CON CARICAMENTO MANUALE FINTO!
TUTTO PER COLLOCARVI UNA MICROTRASMITTENTE!
A QUANTO PARE, NON HANNO **MAI** AVUTO MOLTA FIDUCIA IN TE...

A GIUDICARE DAL PROIETTILE, SEMBRA CHE USINO UN REVOLVER...
CHAK
MA QUANDOTI HANNO SPARATO AL MOTEL, IL RUMORE QUASI NON SI E' SENTITO!

SE HANNO POTUTO INSERIRE IL SILENZIATORE... DOVEVA TRATTARSI DI UN'AUTOMATICA... UNA DI QUELLE CON CUI SI POSSONO SPARARE PROIETTILI DA REVOLVER...
...PROBABILMENTE LA DESERT EAGLE!

NON E' MEGLIO SE INDOSSI IL GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE DI JIM?
DUNQUE...
CONTRO LA 44 MAGNUM E' EFFICACE SOLO LA PARTE COMPRESA TRA IL GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE E L'IMBOTTITURA VERTEBRALE...

SE MI COLPISSERO DOVE NON C'E' L'IMBOTTITURA RISCHIEREI FRATTURE O LESIONI INTERNE CHE MI IMPEDIREBBERO LA FUGA ...E LORO POTREBBERO DARMI IL COLPO DI GRAZIA...

LA COSA MIGLIORE E' AVERE INDOSSO IL MINOR PESO POSSIBILE, COSÌ DA POTER CONTARE ALMENO SULLA VELOCITÀ!

BANG

ECCOLI! FRA POCO SARANNO DAVANTI ALLA PORTA!
ZKRZZZ

LO SO!
SE CI ATTACCANO CON IL GAS, TRATTIENI IL RESPIRO!

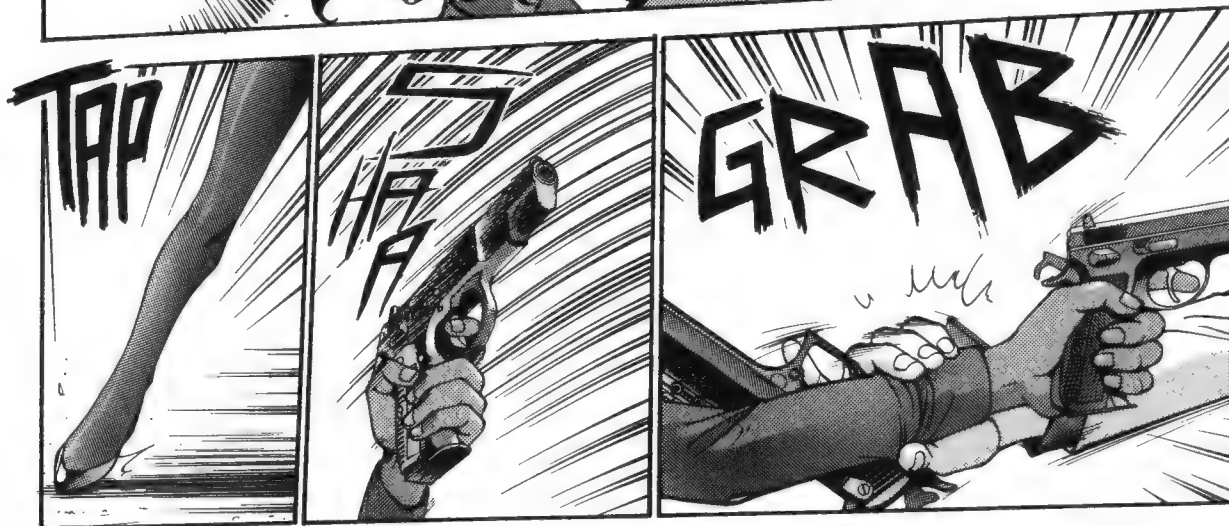
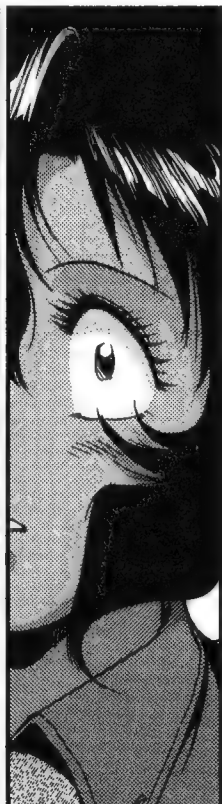
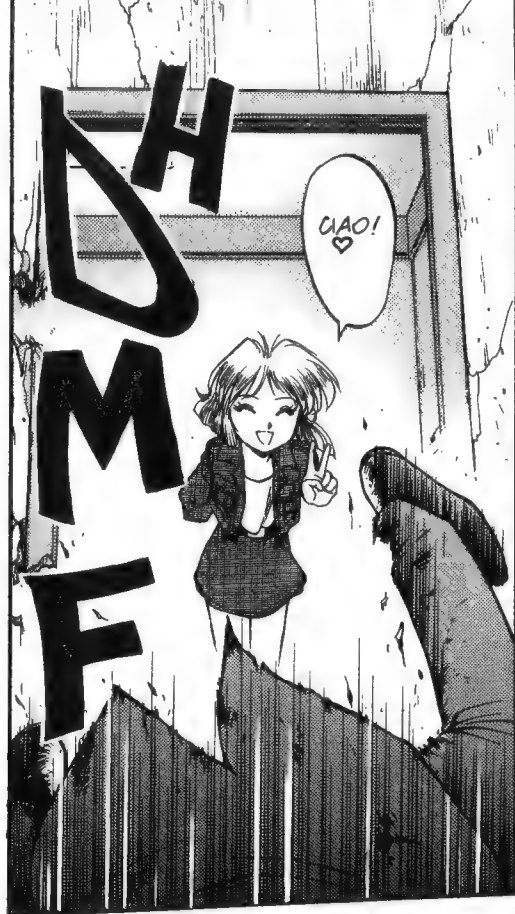
KTHUD
ECCO-
LI!
SSSSSHH
UH?
RATTLE
TAP
BANG
BANG

KRASH
CRIBBIO! NON SONO PIU` NELLA POSIZIONE GIUSTA!
HANNO LA PRIMA MOSSA!
TAP
SHAA
GRAB
SHA

BANG
BANG
AAH!
BANG
MAY!!
BANG
HYAA!!
WHOSH
SWAA

WKRUMPH
SWHOOS
BANG
BANG
BANG
TAP
PLIK
PLIK
TAP

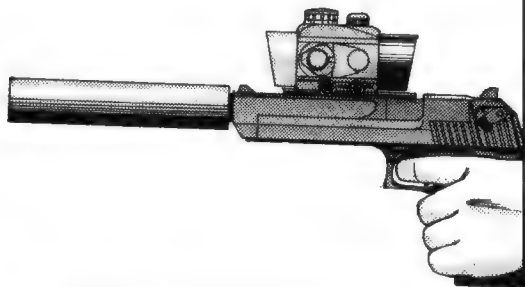
OH!
MAY!
SWHSS
MINNIE MAY!!
TIP

DHMF

CIAO! ♡

OH... MA HA I PANTALONI TUTTI BRUCIATI...

COSA HAI USATO, MINNIE MAY?

UNA NORMALISSIMA BOMBA LEGGERA SENZA PALLINI, SOLO CHE... BE', GLI È ESPLOSA **FRA LE GAMBE**...

TEMO CHE DA OGGI POTRÀ CANTARE NEL CORO DELLE **VOCI BIANCHE**...

E IL NOSTRO ACCORDO?
ANNULLATO! PRIMA UCCIDERÒ VOI DUE. POI DARÒ IL COLPO DI GRAZIA AI DUE AMICHETTI...
...DOPO DI CHE... BYE BYE!
OH, MIO DIO... CHE FRITTATA...
ALMENO, PRIMA... DIMMI LA VERITÀ...
SAPEVI DAVVERO QUANDO SAREBBE EVASO GRAY... O ERA UNA BALLA?

PASSERÀ IL CONFINE CON GLI STATI UNITI FRA TRE GIORNI SULL'AUTO DI UN CORRIERE... CONTENTA? E ORA...

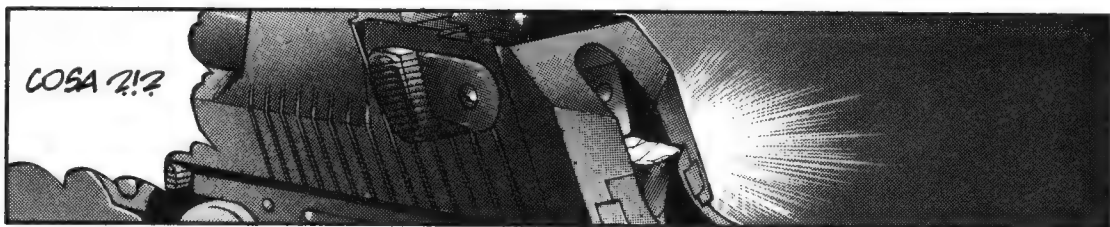
...ADDIO...

CHAK

BLANG!

RAL...

FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

Anno III - Numero 30 - Inserto

Edizioni Star Comics Strada Selvette 1bis/1 06080 Bosco (PG) Direttore Responsabile Giovanni Bovini Redazione Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi · Hanno collaborato: Cedric Littardi, Filippo Sandri, Simone Stanzani, Keiko Ishiguchi, Rie Zushi

giovedì 15 dicembre 1994

Grazie al manga scopriamo la vera storia di Georgie: inquietudine d'amore nel capolavoro di Yumiko Igarashi

A letto i bimbi, arriva Georgie!

SERVIZIO A PAGINA 118

BOLOGNA - Ce l'hanno dipinta come una santarellina e invece **Georgie** è una ragazza passionale, disposta a tutto nel nome dell'amore. Il cartone animato, prodotto nel 1983 dalla Tokyo Movie Shinsha, non è altro che una fotocopia sbiadita del manga: una trasposizione estremamente edulcorata che non rende certo giustizia alla sceneggiatura originale del bravissimo Man Izawa. L'attenuamento della componente sessuale è solo una delle molte differenze tra il cartoon e il fumetto (da questo mese sulle pagine di **Neverland**): i vari personaggi interagiscono in maniera del tutto differente rispetto al cartoon e il finale è tanto scioccante quanto imprevedibile. Come in ogni soap opera che si rispetti non mancherà l'umorismo, anche se alcuni colpi di scena drammatici vi faranno probabilmente versare qualche lacrimuccia (chi legge **Neverland** ci sarà ormai abituato). Chi ama il fumetto giapponese e non sopporta le censure che troppo spesso ci regala il mondo dell'animazione (siano esse operate in Italia o direttamente in Giappone) non rinunci al gusto di leggere la vera storia di **Georgie**: in soli sette appuntamenti mensili vi ritroverete tra le mani una serie destinata a entrare nella leggenda. Parola di Kappa boys!

Una svolta nel panorama del manga in Italia: «Finalmente Dragon Ball!»

Tutti i fan italiani hanno atteso per anni il celebre manga di Akira Toriyama: quando sembrava ormai persa ogni speranza, la Star Comics annuncia l'uscita di un quindicinale dedicato alle avventure del piccolo Goku.

Servizio della Redazione

A PAGINA 123

Come votano gli italiani?

Lo spoglio del referendum vede trionfare Video Girl Ai e il suo autore Masakazu Katsura. Ottimo il piazzamento di Oh mia Dea! e 3x3 Occhi tra i titoli più amati e di Techno e Action tra gli albi manga più venduti in Italia.

I manga più amati della Star Comics
1) **Video Girl Ai** di Masakazu Katsura
2) **Oh mia Dea!** di Kosuke Fujishima
3) **3x3 Occhi** di Yuzo Takada
4) **Orion** di Masamune Shirow
5) **Orange Road** di Izumi Matsumoto
6) **Squadra speciale Ghost** di Masamune Shirow
7) **Gon** di Masashi Tanaka
8) **JoJo** di Hirohiko Araki
9) **Lupin III** di Monkey Punch
10) **Guyver** di Takaya Yoshiki
11) **Compiler** di Kia Asamiya
12) **Gun Smith Cats** di Kenichi Sonoda
13) **Gundam F-91** di Tomino/Yadate/Ikehara
14) **Gundam 0080** di Tomino/Yadate/Inoue

Gli albi più venduti della Star Comics
1) **Neverland**
2) **Techno**
3) **Action**
4) **Starlight**
5) **Mitico**
6) **Kappa Magazine**
7) **Young**

L'autore più amato
Masakazu Katsura

La migliore testata
Kappa Magazine

Nuove leve in progress:

grazie al concorso di Kappa Magazine trentuno giovani autori tentano la scalata al mondo dei manga!

Servizio della Redazione

A PAGINA 124

YUMIKO IGARASHI
C'ERA UNA VOLTA CANDY CANDY

a cura di Rie Zushi

Kappa Magazine - Come al solito, per iniziare, ci interesserebbe qualche dato anagrafico...

Yumiko Igarashi - Il mio compleanno è il 26 agosto, e sono nata ad Asahikawa, Hokkaido.

KM - Quando venne a Tokyo lo fece con la precisa intenzione di diventare autrice di fumetti?

YI - Con la *precisissima* intenzione di farlo! Mi trasferii in un liceo di Tokyo mentre frequentavo il 3° anno di liceo, in aprile; ho poi debuttato come fumettista nell'agosto seguente.

KM - Questo significa forse che per qualche motivo era già certa del suo debutto?

YI - No, non è andata proprio così. Sia Waki Yamato (autrice di *Haikarasan ga Toru*, ovvero *Mademoiselle Anne*) che Yoko Tadatsu, già allora popolari autrici di soap opera, sono originarie di Hokkaido, proprio come me. Le conobbi in prima liceo, e fino ad allora non avevo mai pensato di entrare nel mondo dei fumetti, anche se già mi divertivo a disegnare qualcosa. Specialmente con Yoko Tadatsu, che era una mia superiore del liceo, tenevamo spesso riunioni nel laboratorio delle Belle Arti della scuola. Era talmente brava a disegnare che mi veniva sempre da chiedermi perché mai un'artista così non avesse mai tentato di entrare nel professionismo. Fu così che la incitai a provare la strada dei manga: lei mi ascoltò e spedì una sua storia alla redazione di una rivista, riuscendo nell'eccezionale impresa di farsi pubblicare il primo fumetto! Mentre frequentavo il secondo anno, Waki Yamato e Yoko Tadatsu decisero di andare a trovare i loro rispettivi redattori a Tokyo, e io le seguii. Quella volta portai con me un mio lavoro, con l'intenzione di mostrarlo a qualche redattore. Era un fumetto ancora incompleto, ma un redattore mi consigliò di finirlo al più presto e spedirglielo. Fu solo allora che mi venne in mente di provare a diventare una fumettista. Mentre stavo frequentando il terzo anno di liceo, sia Waki che Yoko si trasferirono a Tokyo, e io iniziai a fremere dal desiderio di seguirle. Ce la misi tutta per convincere i miei genitori, e dopo molti sforzi ci riuscii. Fu così che, nell'agosto dello stesso anno, riuscii a pubblicare un mio fumetto su una rivista.

KM - Fu la sua casa editrice a proporle di pubblicare una sua opera?

YI - Non proprio: completai il mio lavoro piena di dubbi e incertezze, poi lo portai direttamente alla Shueisha. Il redattore che lo vide mi disse che aveva contenuti un po' troppo infantili, ma mi incitò a realizzare una storia breve per il numero estivo: fu quello il fumetto del mio debutto.

KM - Esordì quindi senza alcuna difficoltà?

YI - Esatto. Andò tutto liscio, come in un sogno.

KM - Probabilmente, al momento del debutto, avrà pensato di usare uno pseudonimo, come molti. Yumiko Igarashi è il suo vero nome?

YI - Sì, è il mio vero nome. Solo per il debutto usai uno pseudonimo che non vorrei rivelare.

KM - Potrebbe almeno dirci il titolo di quel fumetto?

YI - Si intitolava **Shiroi Same no Iru Shima** (L'isola dello squalo bianco). Era un fumetto per ragazze, ma molto vicino al genere avventuroso. Il secondo lo firmai con il mio vero nome: Yumiko era in hiragana (i caratteri sillabici) ma Igarashi era in kanji (gli ideogrammi); subito dopo ho iniziato a scrivere il mio nome completamente in hiragana.

KM - Per quale motivo ha deciso di firmarsi così?

YI - Il cognome Igarashi scritto in kanji da' una strana sensazione di pesantezza, perché formato da molti tratti. Perciò, dato che le mie opere venivano lette per la maggior parte da ragazzine, decisi di semplificare la lettura del mio nome, scrivendolo completamente in hiragana.

KM - Come ha appreso le tecniche di realizzazione dei manga? Con un debutto così veloce, probabilmente non avrà nemmeno lavorato come assistente per qualche altro disegnatore.

YI - Mentre frequentavo le scuole medie mi avvicinai per curiosità a un corso da fumettista per corrispondenza, e provai a seguirlo, per divertimento, per circa sei mesi. Mi veniva recapitato un pacchetto di materiale didattico una volta al mese, con tanto di compiti da svolgere. Una volta fatti, li spedivo; gli insegnanti del corso li correggevano, e poi me li rispedivano. Grazie a quel corso imparai alcuni trucchi del mestiere, come l'utilizzo di inchiostro di china e del tipo di carta più adatto alle

differenti tecniche. Per il resto, mi esercitai imitando soprattutto i maestri Tezuka, Mizuno e Ishinomori.

KM - Quindi ha accumulato esperienza man mano che lavorava... Ma, in tutta la sua carriera, le è mai capitato di usare qualche strumento in particolare?

YI - Ricordo che prima di debuttare le provai tutte o quasi. Se ricordo bene, all'età di 13-14 anni ero molto curiosa. Provai anche con un normale pennello, ma ricordo benissimo che provai a disegnare con... bastoncini usa e getta, temperandoli come matite e intingendoli nell'inchiostro di china!

KM - Quando lavora si avvale di qualche assistente?

YI - Sì, ne ho tre fissi, ma quando sono troppo carica di lavoro ne arrivano altri tre o quattro a darmi una mano. Praticamente lavoriamo in sette o otto persone, me compresa.

KM - Alcuni degli elementi comuni a tutti i fumetti per ragazze (occhi grandi, capelli biondi, ecc...) hanno trovato nelle sue opere la consacrazione vera e propria. Per questo motivo in Italia è considerata la più grande disegnatrice giapponese di soap-opera. Come vive tutt'oggi questo suo ruolo?

YI - Non posso che esserne molto grata a tutti... Non mi sembra vero di godere di tutta questa ammirazione!

KM - Ha mai vissuto una storia d'amore come quella che racconta nei suoi fumetti?

YI - **Candy Candy** è stato sceneggiato da Kyoko Mizuki, e in quel caso non abbiamo creato una storia basandoci su nostre esperienze di vita. Nei fumetti può capitare molto spesso di descrivere esperienze personali, ma la maggior parte delle volte sono solo supposizioni... Nel senso che l'autore non fa che ipotizzare come si sarebbe comportato in una certa situazione. Per cui, pur trattandosi di fumetti per ragazze, si evita di rappresentare esperienze personali nude e crude: nella maggior parte dei casi si creano degli episodi ipotetici e ci si chiede: cosa farei *io* in questo caso?

KM - Quando lavora assieme a uno sceneggiatore, interviene durante la stesura della storia?

YI - All'inizio, quando è il momento di decidere il tema, occorre riunirsi molto spesso, ma per il resto tocca al redattore fare da tramite tra il fumettista e lo sceneggiatore, per cui non c'è modo di confrontarsi sui punti dettagliati. Dato che entrambi sono considerati allo stesso livello, il redattore si pone su un gradino più alto per evitare discussioni sui problemi meno importanti. Il ruolo del redattore è veramente molto importante. Io per esempio, non oserei mai dire direttamente in faccia allo sceneggiatore cosa penso delle sue storie, e lo stesso lo sceneggiatore nei miei confronti. Nel caso di **Candy Candy**, il ruolo 'cuscinetto' del redattore, è stato veramente molto importante. Per una ragazza ancora adolescente, solo il redattore può essere la persona alla quale esprimere tutte le proprie opinioni con franchezza. E' proprio lui che concilia tutte le differenti opinioni, comunicandole allo sceneggiatore per ottenere un risultato migliore. Oltre a questo, solo lui controlla la suddivisione della pagina in vignette e la scelta dei dialoghi da sottolineare.

KM - Negli ultimi anni il suo stile è molto cambiato, anzi, come già Riyoko Ikeda (autrice di *Lady Oscar*) ha radicalmente modificato il suo modo di disegnare. Secondo lei è giusto che un autore affermato cambi il proprio stile con una precisa intenzione?

YI - Certamente dipende anche dalle proprie scelte. Per quanto mi riguarda ho debuttato all'età di diciassette anni e ho festeggiato l'anno scorso il venticinquesimo anniversario della mia carriera professionale. Credo che sia impossibile mantenere lo stesso stile per tutto questo tempo. Anche i più famosi pittori, quelli che hanno lasciato impresso il proprio nome nella storia dell'arte, hanno trsformato radicalmente il proprio stile. Questo può essere avvenuto per una loro precisa intenzione, oppure semplicemente per il passare degli anni. Lo stesso discorso ritengo si possa adattare ai fumetti.

Tris di copertine dedicate all'orfanella più conosciuta del mondo: Candy Candy. © Igarashi/Kodansha

KM - Per quanto la riguarda, cerca sempre qualcosa di nuovo mettendo a frutto le esperienze di vita maturate nel corso degli anni?

YI - Proprio così! Credo sia molto importante vivere bene ogni stagione della vita per esempio, oggi posso valutare i miei diciassette anni con una obiettività che allora non mi preoccupavo di avere; allo stesso modo, fra venti anni, analizzerò i miei quaranta con la stessa obiettività; in questo senso, credo di dover cercare di creare qualcosa che valorizzi le esperienze della mia età attuale.

KM - Quando affronta un nuovo progetto, tiene in qualche modo conto delle tendenze degli altri autori?

YI - Certamente! All'inizio ero una semplice lettrice, per cui mi piace ancora molto leggere

*Ebbene sì, sono proprio loro **Tim Tim Circus** e **Mamie Angel** (conosciute in Italia, rispettivamente, come **Kitty la stella del circo** e **Susy del West**). © Igarashi/Kodansha*

i fumetti, e riesco anch'io ad apprezzarne uno bello. E non mi lascio influenzare dal fatto che, magari, si tratta di un manga creato da un autore molto giovane: se è bello, merita di essere letto. Allo stesso modo, apprezzo moltissimo anche le opere dei maestri molto anziani ancora in attività. Tornando a me, avendo ormai un certo stile molto ben delineato, ritengo quasi impossibile subire la loro influenza diretta, ma cerco comunque di disegnare tenendo conto delle atmosfere di oggi.

KM - I suoi lettori, quelli che hanno amato fumetti come **Georgie**, **Tim Tim Circus** (Kitty la stella del circo) e **Mamie Angel** (Susy del west), non esprimono scietticismo circa i suoi cambiamenti?

YI - Mi dispiace dirlo, ma penso che chi allora leggeva i miei fumetti, sia ormai cresciuto... e magari oggi è sposato e ha figli. Certo, ci sarà anche qualcuno che continua a leggere i miei fumetti nelle riviste per signore, ma credo che anche lui sia cambiato. Penso sia proprio per questo che non esprimono critiche sul mio stile.

KM - Ci parli della sua collaborazione con il Man Izawa, sceneggiatore di **Georgie**.

YI - Come ho già detto, un redattore ci faeva da intermediario, riferendo con diplomazia a ciscuna delle due parti le opinioni dell'altra e conciliandole affinché non vi fossero intoppi. Questo è il sistema più comune, qui in Giappone, per creare un fumetto la cui sceneggiatura viene scritta da altri autori.

KM - Quando si decide la combinazione sceneggiatore-disegnatore, è sempre il redattore che propone il progetto?

YI - Nel caso di Man Izawa, trattandosi di un mio amico, sono stata io a chiedergli di scrivere una sceneggiatura. Poi ho fatto in modo che questo progetto, frutto della nostra collaborazione, venisse accettato dalla redazione.

KM - Perché ha scelto di collaborare proprio con lui?

YI - In quel periodo ero molto impegnata nella realizzazione di un manga a puntate sulla rivista "Nakayoshi" della Kodansha e, contemporaneamente, di uno a colori su una rivista della Shogakukan. Iniziarne un'altra era per me una vera e propria avventura. Temevo di non essere in grado di scrivere tutte queste storie, perché per ognuna dovevo documentarmi, nonostante il poco tempo a disposizione. Però, allo stesso modo, non avevo alcuna intenzione di trascurare i lavori che avevo accettato; di conseguenza decisi di chiedere aiuto a Man Izawa, anche perché sapevo che avrebbe scritto la sceneggiatura raccogliendo tutta la documentazione necessaria.

KM - Questo significa che il materiale da consultare per poter disegnare e tutti i consigli necessari vengono forniti direttamente dallo sceneggiatore?

YI - Già... Forse era più il tempo che stavo al telefono per chiedere consigli al signor Izawa di quello che dedicavo a disegnare **Candy Candy**.

KM - Ha lavorato con lui anche recentemente?

YI - Man Izawa è uno sceneggiatore molto famoso: sia il musical "Moon" interpretata da Shonentai, sia lo sceneggiato TV "Arimori Sayoko" sono entrambi opera sua. Perciò, conoscendo i suoi impegni attuali, non oserei mai chiedergli di collaborare ancora con me. Comunque sia, dopo **Georgie**, abbiamo lavorato insieme per un manga un po' spinto dal titolo **Boku no Brassiere Island** (La mia isola del reggiseno), pubblicata su Gekkan Shonen Magazine per circa sei mesi. Per il resto, cinque o sei anni fa, quando mi trasferii alle riviste per signore, mi concesse di trarre alcuni fumetti da sue sceneggiature scritte per il teatro o per film televisivi.

KM - Attualmente scrive anche le storie, oltre a disegnarle?

YI - Ora, quando sono impegnata al massimo, devo realizzare circa 200 tavole al mese, quindi le storie le scrive Fumiko Shiba, anche lei una mia amica. Collaboriamo da molto tempo, perciò ci intendiamo benissimo e possiamo capire i reciproci sentimenti. Per scrivere una storia originale occorre un grande dispendio di energia, per cui esiste sempre in me il problema di scegliere se disegnare quante più tavole possibili oppure rallentare per scrivere anche la storia. Quando lavoravo su **Candy Candy**, quello era il mio unico impegno e la sceneggiatura era già scritta. In quel periodo scrivevo anche la sceneggiatura di tutti gli altri racconti brevi , mentre oggi devo impiegare tutte le mie energie solo per completare le tavole entro le date di scadenza.

KM - Molte delle sue opere famose anche all'estero hanno un'ambientazione occidentale. C'é qualche ragione particolare?

YI - Credo che, quando in un fumetto particolari realistici e di fantasia riescono a fondersi nel modo migliore, nasca un'opera davvero interessante, sia dal punto di vista dell'autore che da quello dei lettori. Per questo motivo, se avessi ambientato tutte le storie in Giappone, in molti dei miei lettori sarebbero nati dubbi del tipo «Perché la protagonista non frequenta la scuola?» oppure «Perché in questa situazione fa così invece di così?». E questi quesiti vengono accentuati da diversi fattori, per esempio se chi legge è una ragazza - che si indentifica maggiormente nel personaggio - oppure se ha la stessa età della protagonista... O magari se conduce un tipo di vita simile! Rimanendo attaccati a certe convinzioni personali, risulta più difficile introdurre elementi che possano rendere l'opera ancora

più interessante. Per quanto mi riguarda vorrei rendere la storia il più divertente possibile, descrivere nei particolari i sentimenti delle ragazze, eliminare le strutture che identificano lo stile di vita giapponese, cose come le vacanze estive, i compiti di scuola, o qualsiasi altra cosa ragazzi e ragazze di quell'età facciano di solito. Per sortire questo effetto, il soggetto della storia diventa occidentale e vive lontano dalla routine scolastica giapponese. In questo modo penso che chi legge possa divertirsi senza pensare a come si sarebbe comportato in quella situazione. D'altra parte, però, ci sono tanti tipi di storie da raccontare, e spesso occorre introdurre i temi della scuola e ambientarle in Giappone.

KM - I luoghi in cui ambienta le sue storie sono spesso molto lontani dal Giappone, per cui avrà dovuto fare molte ricerche. Quanto tempo impiega per questo? E lo fa da sola o l'aiutano anche gli assistenti?

YI - Effettuo le ricerche contemporaneamente alla realizzazione del fumetto e questo occupa quasi tutto il mio tempo libero, anche perché è un lavoro che faccio principalmente da sola. Il fatto è che quando si lavora con qualche collaboratore è praticamente impossibile portare avanti il tutto senza spiegare loro alcuni concetti che hai nella mente; purtroppo, però, esprimere un concetto a parole è difficilissimo, e spesso si è vittima di errori indesiderati. Ecco perché, se posso mostrare direttamente le immagini di una mia ricerca, il tutto risulta più chiaro e veloce.

KM - Quale tipo di immagini utilizza? Fotografie? Quadri?

YI - Se devo disegnare un edificio americano, per esempio, me ne invento uno nuovo mescolando un po' di elementi esistenti, disegnandone uno con il tetto di un altro. Questi elementi è possibile trovarli tutt'intorno, e la macchina fotografica è un prezioso strumento per registrarli.

KM - **Candy Candy** è indiscutibilmente la *soap opera* giapponese più celebre nel mondo. Quali sono stati secondo lei gli elementi vincenti di questo manga, e quindi anche del cartone animato?

YI - Credo che **Candy Candy** non abbia avuto successo solo perché narrava la storia di una 'povera orfanella': sono stati i suoi sentimenti, il suo modo di pensare, il suo comportamento, che hanno fatto presa su tutti lettori. Lasciando da parte il fatto che si tratti di una orfana, il suo personalissimo carattere è stato accettato da tutti. Perciò ci tengo molto a sottolineare che **Candy Candy** *non* è studiata per impietosire i lettori con la scusa dell'orfanella, ma tutto si basa essenzialmente su quello che lei riesce a esprimere.

KM - Quando in Italia si parla di fumetto giapponese si finisce inevitabilmente per citare una rosa di tre titoli storici che anche i non appassionati conoscono bene: *Mazinger*, *Lupin III* e la sua **Candy Candy**. Che effetto le fa sapere che un suo personaggio rappresenta 'il Giappone a fumetti' all'estero?

YI - Sono davvero molto felice di essere tanto apprezzata nel così lontano cielo d'Italia.

KM - Quando le sue opere sono state trasposte in animazione, ha sempre dato il suo consenso ai relativi progetti? Non è stata mai insoddisfatta dei risultati?

YI - Prima di pensare alle critiche, mi interessa molto sapere come saranno realizzate queste trasposizioni: con l'aggiunta della colonna sonora musicale, delle voci dei personaggi, e soprattutto del movimento, il tutto risulta molto differente dal fumetto. E' molto interessante per me vedere i miei personaggi muoversi, prendere vita... Perciò, se fosse possibile, mi piacerebbe addirittura che tutte le mie creazioni avessero una versione animata.

KM - Le eroine delle sue storie attraversano mille disavventure, ma riescono sempre a superare tutti gli ostacoli della vita grazie alla loro grande forza di volontà. Secondo lei sono più eroiche queste ragazzine o i protagonisti dei fumetti d'azione, che risolvono tutto con la forza fisica?

YI - Dipende molto dai momenti e dalle circostanze. Anche Candy, quando proprio ne è costretta, deve ricorrere alla forza fisica; d'altra parte, è anche possibile che un protagonista di fumetti d'azione, trovandosi di fronte a un gruppo di nemici che tengono in ostaggio la sua ragazza, esiti un po' prima di intervenire. Entrambi possono essere considerati eroici a seconda dei casi, perciò è difficile stabilire chi lo sia di più.

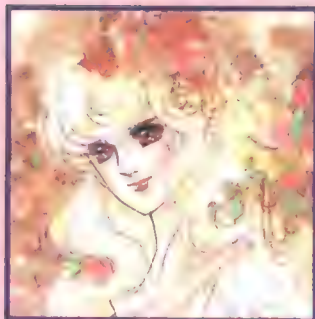
YI - In Italia il genere 'per ragazze' è amato anche da un vasto pubblico maschile, tanto vasto da risultare addirittura la maggioranza. Questo avviene anche in Giappone?

KM - Anche in Giappone il mio genere ha molti fan maschili. Credo che i sentimenti, fondamentalmente, siano sempre gli stessi, indipendentemente dal sesso. Per cui, dal punto di vista umano, la manifestazione dei sentimenti viene accettata da tutti, senza alcuna distinzione.

KM - Si dice che alcuni autori maschi lavorino a *soap opera* a fumetti, ma che per farlo si firmino con pseudonimi femminili. Cosa ne pensa di questa situazione?

YI - Un fumetto non viene valutato dagli pseudonimi, né tanto meno dal sesso dell'autore, ma soltanto dall'opera stessa. Perciò penso che questo fatto non abbia tanta importanza. Se una storia è

*Due opere assolutamente inedite in Italia: **Koronde Pokkuru**, composta da tre volumetti e **Twinkle Star 2**, che si esaurisce in un unico volume.*

© Igarshi/Kodansha

*A sinisra, un immagine dell'androgina protagonista da **The Sword of Paros**. In basso, la copertina di **Muka Muka Paradise** un nuovo fumetto per bambini*
© Igarashi/Kodansha

interessante, non è importante con quale nome sia stata firmata.

KM - In cosa è impegnata attualmente?

YI - Adesso sto disegnando vari generi. Per le ragazzine più piccole sto pubblicando **Muka Muka Paradise** (Paradiso arrabbiato), che narra di un cucciolo di dinosauro nato in un quartiere commerciale: questo racconto ha già la versione animata. Per le giovani donne disegno invece racconti seri, in cui vengono trattati i problemi della vita femminile. In questo genere inserisco spesso messaggi personali per le lettrici, messaggi che qualche volta contengono vere e proprie esperienze personali, tanto per tornare al discorso fatto prima. L'altro manga che sto realizzando è rivolto a un pubblico di ragazze: per la prima volta sto affrontando il genere fantascientifico!

KM - Fantascienza? E' stata una sua scelta?

YI - E' stata la sceneggiatrice, la signora Shiba, a propormi questo settore. Essendo più giovane di me è sempre piena di iniziative: abbiamo deciso di dedicarci a questo progetto divertendoci molto.

KM - Qualche nuovo progetto per il futuro?

YI - In realtà, agli autori di fumetti vengono concessi sempre più difficilmente gli spazi per le loro opere. Le scuse sono sempre le stesse: si ritiene che chi è troppo maturo non possa disegnare racconti per ragazzi e ragazze, oppure che chi è già avanti con gli anni non possa capire bene i sentimenti di donne e uomini in età matrimoniale. Non vorrei che da parte dei fumettisti ci fosse un atteggiamento troppo passivo: desidererei che il mondo editoriale fosse aperto ad ogni autore senza discriminazioni d'età e che fosse possibile disegnare in completa libertà a prescindere dal proprio genere. Anche per un ulteriore sviluppo del fumetto, mi piacerebbe che emergessero molti autori in grado di affermarsi in vari campi, autori fra i quali mi piacerebbe essere. Per esempio, essendo ora molto interessata al problema degli anziani, vorrei disegnare qualcosa che riguardi questo tema. Mettendo in evidenza il fatto che prima o poi tutti dovranno entrare a far parte di questa categoria, credo che questo genere possa risultare molto interessante.

KM - Quali autori giapponesi le piacciono?

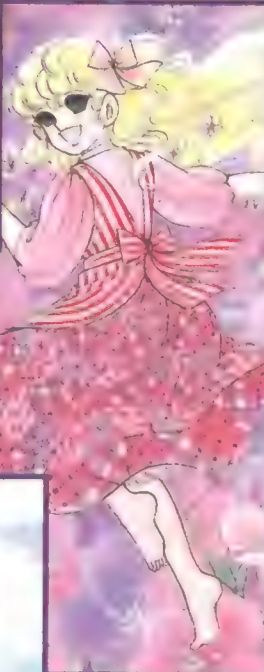
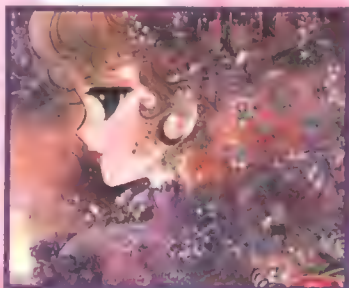
YI - Come molti, apprezzo i maestri Tekuza, Ishinomori e Mizuno. Inoltre penso di aver subito molto l'influenza delle autrici Miyako Maki e Yoko Tadatsu.

KM - Quali consigli darebbe ai giovani aspiranti fumettisti che seguono la nostra rivista?

YI - E' impossibile disegnare fumetti se perdete piacere nel farlo: non lasciate che questo accada, quindi. Allo stesso tempo, però, non deve diventare una ossessione. Piacere, solo piacere.

KM - Siamo in chiusura: vuole lasciare un messaggio ai suoi numerosi fan italiani?

YI - Credo che stiano per arrivare in Italia altre mie opere, per cui vi prego di continuare a leggermi.

Questa intervista è stata effettuata il 3 agosto 1994, presso la casa dell'autrice, a Tokyo

*I principali protagonisti di **Georgie**, un nuovo fumetto che da questo mese approda sulle pagine di **Neverland**. In senso orario Georgie, Lowell, Arthur, Abel e al centro ancora Georgie.*
© 1991 Yumiko Igarashi

MONDO STAR COMICS

FINALMENTE DRAGON BALL!

Da quanti anni si parla di una possibile pubblicazione italiana di **Dragon Ball**? Sembra davvero una vita e le notizie incentrate sul famosissimo eroe di Akira Toriyama si sono succedute a ritmo davvero incalzante. Dimenticatevi di tutte le voci che avete sentito riguardo la De Agostini e la Spagna, perché da oggi esiste una sola verità: a partire da aprile **Dragon Ball** invaderà tutte le edicole sotto il segno della Star Comics! Un progetto editoriale innovativo (su cui ci soffermeremo nei prossimi mesi) e una presentazione in grande stile presso le più importanti mostre mercato primaverili, per il primo manga quindicinale della nostra casa editrice: **Dragon Ball** meritava davvero un simile trattamento e l'accordo che abbiamo stretto con l'autore e la Shueisha entusiasmerà tutti, a cominciare dai fan più sfegatati. Mentre si attende con ansia il suo ritorno in TV (la Fininvest ha da poco terminato il ridoppiaggio della prima serie), potremo finalmente leggere il fumetto originale e vedere crescere il piccolo Goku tra un combattimento e l'altro. Il ragazzino è nipote del celebre scimmiotto di pietra (sì, proprio quello della leggenda) e come il nonno è dotato di un'asta magica che ha il potere di rimpicciolirsi e ingrandirsi a dismisura. Goku è alla ricerca delle sette sfere del dragone, grazie alle quali è possibile evocare lo spirito del drago ed esprimere un desiderio, ma al piccolo interessa soprattutto la quarta (un caro ricordo di famiglia). Goku, Bulma, Cri-Lin, Jamcha, il vecchio maestro e tutti gli altri folli protagonisti della storia vi aspettano: non mancate, questa volta i disegni sono spettacolari sin dalla prima tavola!

Dragon Ball © Bird Studio/Shueisha

Kappa boys

COSA BOLLE IN PENTOLA?

*Con l'uscita di **Young** in edicola, molti avevano temuto di non poter seguire le avventure della triclope Pai perché non conoscevano la prima serie (pubblicata inizialmente su **Kappa**). In realtà tutti si sono accorti che le saghe che costituiscono l'epopea di **3x3 Occhi** sono ben distinte una dall'altra e presto ne avrete un'ulteriore prova. Tra qualche mese, infatti, il manga di Yuzo Takada avrà un nuovo inizio e tutti potrete gustarvi finalmente la serie che ha raggiunto addirittura il terzo posto nella classifica dei manga più amati della Star Comics! Per l'occasione, anche **Young** si trasformerà all'insegna del fantastico e la nascita del 'bigrafico'! Un nuovo serial si affiancherà a **3x3 Occhi** (il titolo è ancora top secret) e la rivista diventerà interattiva grazie a un apporto redazionale davvero innovativo per un albo a fumetti! Vi abbiamo incuriosito abbastanza? Per questo mese non andiamo oltre, dopo l'annuncio di **Dragon Ball** non vorremmo scioccarvi ulteriormente! Rimanete sintonizzati.*

3x3 Occhi © Takada/Kodansha

NOVITÀ • GENNAIO • NOVITÀ • GENNAIO • NOVITÀ • GENNAIO • NOVITÀ • NOVITÀ

KAPPA MAGAZINE 31
Il vecchio Kijuro non ha intenzione di rimanere imprigionato nel prototipo **Zeta** e invia un messaggio di aiuto nell'area telematica. In **Fatal Fury**, intanto, dopo aver liberato Andy, la banda è pronta a menare le mani... mentre Mai Shiranui è costretta a un imbarazzante strip-tease! Azione in **Oh mia dea!** con la Urd demoniaca e in **Gun Smith Cats** grazie a Bean Bandit. In **Anime** continuano le grandi interviste: Takaya "Guyver" Yoshiki!

STARLIGHT 28
I protagonisti di **Sesame Street** festeggiano l'autunno e indossano l'abito della festa: una scazzottata tra due rivali in amore rovinerà però l'atmosfera. Cosa dirà la bella Choko?

NEVERLAND 22
La matrigna di **Georgie** vede la ragazza assieme a Lowell e non esita a cacciarla di casa. Disperata, Georgie abbandona l'Australia per raggiungere Londra, dove...

ACTION 15
Un'estenuante corsa in biga nello Sperone dello Scheletro vedrà scontrarsi all'ultimo sangue JoJo e Wamoo. Un finale mozzafiato che funge da prologo al duello tra Lisa Lisa e Kars!

TECHNO V
Guyot si riprende dalle ferite, mentre Sho cerca disperatamente di richiamare a sé la bio-armatura: Mizuki è tenuta in ostaggio da uno zoanoide che le strappa di dosso i vestiti! Dov'è **Guyver**?

MITICO 8
Lupin III rende omaggio alla tomba di... Zenigata! L'ispettore Zenigata rende omaggio alla tomba di... Lupin III! Chi si nasconde dietro a questo terribile e grottesco scherzo?

YOUNG 4
Il diabolico piano della signora Huang di farsi trasformare in un wu immortale da Pai porta la piccola triclope e Yakumo a intraprendere un pericolosissimo viaggio all'estero. Un inedito **3x3 Occhi** all'insegna del fanta-horror!

STARMAGAZINE 52
Continua **Danger Unlimited**, **Wrath** incontra i Freaks e **Nightman** affronta Wolf: le sorprese non finiscono mai sulla rivista degli eroi USA!

IMAGE 15
Jim Lee + Jae Lee + Omage Studio = Image! Le serie più amate d'america in un mensile tutto italiano!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 10
Todd McFarlane ed Erik Larsen firmano i più appassionanti serial degli anni Novanta: se è il comic-book più venduto ci sarà pure una ragione!

ULTRAVERSE - PRIME 10
Si concludono le origini di **Solution** e per **Mantra** arrivano gli... Inquisitori!

X 7
A Golden City la temperatura si alza e gli animi si surriscaldano, mentre in **Vertex** ritorna Mecha!

BRAVURA 5
Tenetevi stretti, perché state per assistere all'epica conclusione di **Breed** e al ritorno degli **Star Slammer**!

EXTREME 3
Il trionfo dell'immagine! Tutti i serial di Rob "Yougblood" Liefeld e del suo prestigioso studio di disegnatori!

LAZARUS LEDD 19
Un giallo mistico scritto da Marcello "Shanna Shokk" Toninelli e illustrato da un esordiente d'eccezione, Alfredo Orlandi. Mistero e violenza attorno a una scacchiera elettronica.

SPRAYLIZ 3
E' la serie più discussa e acclamata del momento, e si è conquistata l'interesse di pubblico e critica: conoscere il mondo di Liz sarà un piacere per voi tutti!

SHANNA SHOKK 2
Tra fantascienza e umorismo continuano le avventure della nuova eroina del fumetto italiano.

Sprayliz © Luca Enoch

NUOVE LEVE

Alla luce delle centinaia di prove che ci avete inviato, possiamo essere più che orgogliosi del **Concorso per Giovani Autori** che abbiamo indetto in collaborazione con la Kodansha La prima selezione è stata dura, e solo trentuno dei vostri lavori saranno sottoposti al giudizio della commissione giapponese. In queste pagine rendiamo omaggio ai più meritevoli augurando loro un caloroso "in bocca al lupo". Per tutti gli altri, la soddisfazione di aver partecipato e la speranza di essere piu fortunati il prossimo anno, quando organizzeremo un nuovo concorso.

• **Atzei Laura**, Livorno: **Non aprite quel pacchetto!** - Il tuo ragazzo ti dà buca? Niente paura, c'è sempre il genio di S Valentino pronto a esaudire ogni desiderio! Una Cenerentola anni Novanta per un disegno che strizza l'occhio al mondo dei manga

• **Baj Massimiliano**, Pocapaglia (CU) e Quaglia Sauro, Alba (CU): **Il ladro** (i) - Un giovane borseggiatore si impossessa senza saperlo della valigia di un prete Indossato l'abito talare, si ritroverà, suo malgrado, a esorcizzare le creature impossessate dal demonio, armato della croce di Santa Sterminarda.

• **Bartoli Deborah**, Lanuvio (Roma) **Tirnan Og** (a) Sin dall'infanzia, Mark ha sempre amato la pittura, e i boschi erano per lui una continua fonte d'ispirazione. Un giorno, all'ombra di un grande albero conosce O'Sin, una ragazza talmente bella da sembrare una fata

• **Bertocci Mario**, Genova **Papa bianco** Una storia macabra e un disegno dal gusto un po' naif. Una coppia di anziani si scopre ingenuamente pluriomicida: a causa delle loro 'distrazioni' ci rimettono la pelle il vicino di casa e il nipotino

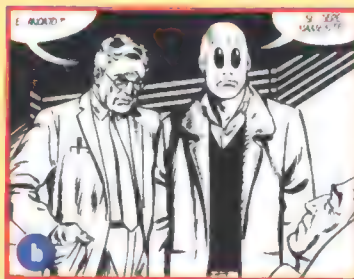
• **Bulgarelli Andrea**, Nonantola (MO): **Anche la morte non mi fermerà** - Un uso sapiente delle retinature per un poliziesco ambientato nel futuro per contrastare il crimine che dilaga vengono creati gli Ares, i nuovi dei della guerra Attenzione alla grammatica!

• **Cavallari Enrico**, Codigoro (FE) **REM** (d) - Una storia muta di genere fantascientifico. i due protagonisti del racconto esplorano lo spazio e si imbattono in bizzarre creature aliene Sul più bello si svegliano

• **Cocchi Lorenzo**, Spicchio-Vinci (FI) **Il viaggio del Beluga** (h) - In una dimensione parallela esiste una federazione di pianeti altamente militarizzati. Uno di questi si ribella, rivendicando la propria indipendenza.

• **Conforti Piero** (disegni) e **Menarini Stefano** (storia), Bologna **A S/F True Story** (b) Un omaggio alla fantascienza anni Quaranta attraverso gli ultimi minuti di vita di John, uomo di mezza età ossessionato dall'idea di aver visto un UFO Un inno all'amicizia che tocca il cuore.

• **Falcioni Andrea**, Fano (PS) **Ganet** Ganet appartiene a una delle razze più evolute del pianeta. Gli incubi notturni lo portano ai resti di una antica città, dove inizierà una spietata lotta per la vita.

• **Falconio Angelo**, L'Aquila. **Bat Mang** (e) - Un disegnatore italiano di manga erotici acquista superpoteri sodomizzando un pipistrello transessuale drogato trasformatosi in Bat Mang cercherà, con scarsa fortuna, di combattere il crimine organizzato

• **Foresti Giovanni e Gabriella**, Bresso (MI) **Un urlo nel vento** - Mentre il telegiornale annuncia nuovi incidenti stradali, assistiamo alla morte in diretta di un ragazzo in moto Il casco, purtroppo, non basta a salvarlo.

• **Fumi Marco**, S. Rocco al Porto (MI) **L'edizione delle 18** - Un disoccupato consumato dall'alcol smaltisce la sbornia davanti al notiziario televisivo. Tutti gli orrori della cronaca per un fumetto realizzato totalmente al tratteggio.

• **Greco Luciano** (disegni) e **Andriani Francesco** (storia), Taranto: **Orrore nel 5° livello** (c) - Un terribile contagio si diffonde sull'intero pianeta, causando l'estinzione della razza umana. Il dottor Irwin Shaw, supervisore del progetto 'Acciaio Organico', diviene cavia del suo stesso esperimento.

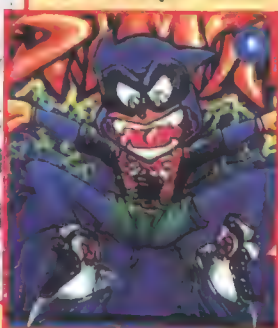
• **Lambertini Giovanni** (disegni) e **Michele Lupoi** (storia), Bologna **Breve la vita felice di John McLambert** (l) Tre coraggiosi parà della 101^ condividono le stesse angosce del D-Day Un'intervista per il "Life" che uno di loro non vedrà mai pubblicata. Una storia drammatica costruita su continui flash-back e splendidi disegni che rendono il tutto piu suggestivo.

• **Liberati Elena**, Savona **Sirena** - La guerra ci impone dei nemici e ci si ritrova a combattere, prigionieri di una volontà che non è la nostra Il protagonista di questa storia, affascinato dal suo avversario, decide di lasciarlo libero l'uomo, però, si rivela essere un androide. Per entrambi è la morte.

• **Magni Daniele**, Milano. **L'autobus** - In vent'anni di carriera mai un ritardo, eppure Francesco Zorla non riesce più a prendere in tempo l'autobus nr 17 Una storia ai confini della realtà dal finale agghiacciante.

• **Mamino Giovanni**, Vicoforte (CU): **FX** - Un ragazzino gioca con le armi e si trasforma in baby killer. Pur di fermarlo, il protagonista è costretto a una scelta disperata ucciderlo.

• **Marchesi Mauro**, Verona **Il grande smacco** Un terribile virus mette in crisi il mondo intero, rendendo inaccessibili le banche dati. Realta o finzione? Semplicemente due livelli di narrazione per le avventure reali e virtuali di un gruppo di ragazzi.

• **Masotti Rino**, Bologna **Il tuffo cubista** -

L'IMPORTANTE E' PARTECIPARE...

Adriani Stefano, Cavaso D T. (TV) • Aguzzi Alberto, Roma • Albatici Daniele, Ravenna • Aleotti Jessica, Pontelagoscuro (FE) • Amantini Claudia, Macerata Feltria (PS) • Ancillotto Nicola, Villanova (PD) • Andreatta Pamela, Roma • Armellino Marco, Torino • Arzilli Marco, Piombino (LI) • Atzei Loredana, Marrubiu (OR) • Badin Cristiano, Caprival (GO) • Baldassin Simone, Villorba (TV) • Barbaro Carmela, Torino • Barbieri Giulia, Voghera (PV) • Barbieri Roberto, Odera (MI) • Barboni Jemsera, Codigoro (FE) • Bardellini Zulian Chiara, Fontaniva (PD) • Baretta Alessandro, Anguillara Veneta (PD) • Baroni Arianna, Bologna • Barozzini Alessandro, Milano • Bassano Tufillo Simona, Napoli • Bazoli Carlotta, Gargnano (BS) • Belletti Orlando, Rovigo • Benetti Sabina, Monza (MI) • Bernabei Sonia, Milano • Bertarello Stefano, Venezia • Bertelli Cristiano, Torino • Berti Vittorio, Bassano del Grappa (VI) • Besazza Alessandro, Marghera (VE) • Billi Chiara, Osimo (AN) • Bionda Marta, Gravellona Toce (VO) • Bonisoli Luca Reggio Emilia • Bonoli Mirkalla, Forlì • Bordin Vanni, Noventa Padovana (PD) • Boscarol Roberto, Oderzo (TV) • Boschero Giovanni, Dronero (CN) • Boscono Riccardo, Ponderano (Biella) • Basso Cristina, Leini (TO) • Branca Mara, Corbetta (MI) • Branca Pamela, Corbetta (MI) • Bruni Giorgio, Ascoli Piceno • Busatta Raffaele, Noventa Padovana (PD) • Cairns Andrea, Gallarate (VA) • Caldarulo Antonio, Bari • Calefato Caterina, Biella • Calo Carducci Federico, Roma • Calzolari David, S Lazzaro Savena (BO) • Campana Giuseppe, Salerno • Camuncoli Giuseppe, Cavriago (RE) • Canali Marcello, S. Polo (RE) • Candiloro Giulio, Salerno • Cappa Andrea, Vestone (BS) • Cappello Matteo, Genova • Cargnino Chiara, Chieri (TO) • Cascioli Giuseppe, Foggia • Casu Marco, Sassari • Cavallucci Werther Yuri, Cesena (FO) • Ceci Daniele, Sassuolo (MO) • Cerri Claudio, Stradella (PV) • Chileli Paolo, Catania • Chin Nuampha Paolo, Cuorgne (TO) • Ciampi Umberto, Masotti (PT) • Cianfarani Paola, Latina • Cignetti Augusto, Roma • Cilifrese Alexia, Ciampino (Roma) • Ciotola Massimiliano, C tel Cisterna (NA) • Cipolla Luciano, Fara S Martino (CH) • Colacicco Pompeo, Gioia del colle (BA) • Colombo Maurizio, Canegrate (MI) • Comino Patrizia, S. Stefano Belbo (CN) • Comotti Luigia e Patrizia, Vailate (CR) • Corbella Marco, Torino • Cordella Christian, Lecce • Corrado Teresa, Crotone (CZ) • Corrao Antonio, Bagheria (PA) • Corsini Roberta, Pistoia • Costa Lorenzo, S Giuliano Nuovo (AL) • Costa Stefania, Cagliari • Costante Fabio, Alba Adriatica (TE) • Costantin Fabio, Treponti Teolo (PD) • Costantini Fausto, S Egidio alla V ta (TE) • Costantini Marco, Giulianova (TE) • Costanzo Daniela, Trapani (TP) • Crisci Veronica, Caserta • Cruciano Leonardo e Myriam, Bari • Curi Nadia, Fermo (AP) • D'Incognito Giancarlo, Bari • Da Piaggi Roberto, Stradella (PV) • Danese Daniela, Lavagno (VE) • Dario Odillo e Gloria, Ladoneghe (PD) • De Bartolomeo Pasquale, Roma • De Monte Giulia, Tenna (TN) • De Veszelka Elena, Verona • De Vivo Luciano, Moncalieri (TO) • Della Giacoma Danilo, Rozzano (MI) • Della Pria Francesco, Dolo (VE) • Dematteis Enrico, Torino • Destro Andrea, Garlasco (PV) • Capua Gianluca, castellammare Stabia (NA) • Francescantonio Luca, Lanciano (CH) • Maggio Salvatore Palermo • Mangano Amalia, Campolattaro (BN) • Muro Daniele, Roma • Tommaso Fabrizio, Roma • Dicandia Roberta, Milano • Diegoli Michele, Ferrara • Dioguardi Letizia, Roma • Dorigo Stefania, Torino • Fabbro Luca, Pradamano (UD) • Farronato Barbara, Fellette Romano (VI) • Fattore Luigi, Villanova (PD) • Fazzi Simone, Casalmaggiore (CR) • Fedele Gianfranco, Monterotondo (Roma) • Fenotti Andrea, Nozza (BS) • Feo Marco, Novara • Ferrario Giovanni, Busto Arsizio (VA) • Ferri Cosimo, Talsano (TA) • Figliuzzi Biagio, Vibo Valentia () • Filia Simone, La Maddalena (SS) • Firbus Daniele, Alessandria • Fonda Giorgio, Trieste • Fontana Fabio, S Donato Milanese (MI) • Fontana Fulvio, Varallo Sesia (VC) • Fontolan Marinella, Vittuone (MI) • Foranna Antonio, Leonforte (EN) • Fracas Ruga Carlo, Sesto F no (FI) • Franzoni Paola, Rivoli (TO) • Gaggiotti Lorenzo, Ancona • Galli Gianni, Loro Ciuffenna (AZ) • Garau Germano Grugliasco (TO) • Gattuccio Roberto, Roma • Gaudio Mario, Roma • Gebril Feironz, Garao Collecchio (PM) • Geroli Arrigo, Paderno Dugnano (MI) • Gervasio Giuseppe, Reggio Calabria • Ghione Luciano, Asti • Giacomelli Andrea e Simona, Livorno • Gigante Marco, Cassano D'Adda (MI) • Giglioli Emanuele, Sassuolo (MO) • Gioino Antea, Villaricca (NA) • Giorgetti Caterina, Milano • Giorgieri Barbara, Roma • Girolimetto Alessio, Copparo (FE) • Grasselli Paolo, Roma • Grassi Giuseppe, Bari • Grazioli Alessandro, Faenza (RA) • Grillo Eva, Catania • Gualandri Andrea, Bibbiano (RE) • Guarino Vincenzo, Genova • Guarise Matteo, Milano • Guarniero Enrico, Roma • Hocevar Massimiliano, Roma • Iafrate Giorgio, Guastalla (RE) • Innocenti Giacomo, Firenze • Invernizzi Alex, Lugano (Svizzera) • King Thomas, Reggio Emilia • Landi Gianni Jr., Funo (BO) • Lanfranco Andrea e Davide, Milano • Lanzoni Cristian, Sermide (MN) • Lanzoni Yari, Osteria Grande (BO) • Lattuca Susy, Aragona (AG) • Lauretano Costantino,

Durante la finalissima della quadriennale di tuffi artistici, tre atleti si fronteggiano davanti a una folla esultante.

• **Medaglia Gianluca**, Milano: **Goblink** - Una graffitara riceve alcune misteriose bombolette spray: i suoi disegni prendono consistenza, ma quando lei se ne accorge è ormai troppo tardi.

• **Mella Roberto**, Pavia: **Il pennello magico** - Luca acquista in cartoleria un antico pennello e i suoi disegni prendono magicamente consistenza. Custodire un simile attrezzo, però, non sarà certo cosa facile!

• **Oro Diego** (disegni) e **Bevolo Marco** (storia), Torino: **Quando si svegliò, il dinosauro era ancora lì** (m) - Nel terzo millennio vive una reporter di sangue misto. Cerca una serial killer che uccide le sue vittime decapitandole e intanto scopre meglio se stessa... la sua vera personalità.

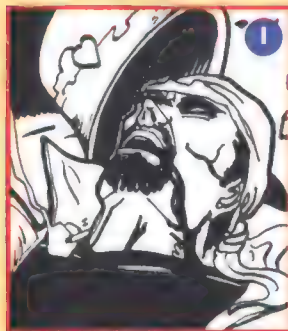
• **Pagliarini Gianluca**, Savignano sul Rubicone (FO): **Il mostro della laguna nera** - Una donna nuota in uno stagno, ma diviene presto vittima di una terribile creatura che cerca di violentarla. Dalla realtà alla finzione: l'intera storia nasce dalla fantasia di un bambino che gioca con le bambole.

• **Pallotta Stefano**, Foligno (PG): **Psycho Crusader Zed Zero** - Grazie a procedimenti tecno-biologici, una pattuglia di esper riesce a unire le proprie menti per agire nel piano astrale sotto forma di un unico guerriero.

• **Pezzessere Rosita**, Milano: **Gal 729** - Nel 2035, per gli esperimenti non si utilizzano più animali, ma addirittura cavie umane: alcuni ragazzi si troveranno così dotati di particolari poteri.

• **Rossi Aldino**, Piacenza: **Il ghigno del diavolo** - Un viaggio in treno riserva sempre qualche sorpresa. Un gioco al massacro tra le persone che dividono lo stesso scompartimento. Un sogno che potrebbe anche non essere tale.

• **Sgaggero Alberto** (disegni) e **Zamberlan Davide** (storia), Vicenza: **Katrin** - Vicenza è conosciuta, tra l'altro, per le migliaia di gatti randagi che la popolano. Cos'ha provocato questo misterioso raduno felino? Semplice, le nozze di Karin, principessa dei gatti, con un giovane disegnatore del posto.

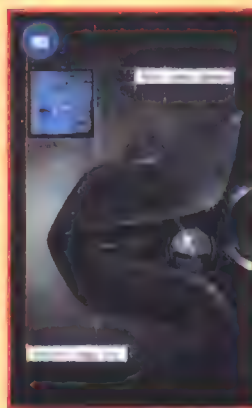
• **Spadavecchia Cristiano** (disegni), Viareggio (LU) e **Parisi Dino** (storia), Dronero (CU): **La nebbia** - Un varco attraverso le dimensioni che si manifesta sotto forma di nebbia, un anello capace di aprirlo, l'avidità di un uomo che cade in una terribile trappola. Dall'omonimo racconto di Peter Carter

• **Turi Massimiliano**, Urbino (PS): **Stop!** (g) - Un giustiziere metropolitano sfida un robot ipertecnologico: questo perde il controllo e lo carica. Ormai pesti vengono fermati dallo stop del regista: era solo un film.

• **Uderzo Andrea** (disegni) e **Furlan Alberto** (storia), Piovene Rocchette (VI): **Tears** - Un vampiro non ha sentimenti, eppure il protagonista di questo racconto, grazie allo sguardo di una donna, trova in sé i resti di un'umanità che credeva perduta. Una scelta sbagliata che lo trascinerà alla morte.

• **Zamirato Lorenzo**, S. Maria Maddalena (RO): **The Champion's** (f) - Divertentissime strip dedicate a Ruthin Kullit, implacabile centravanti della squadra dei Champion's che di notte si prostituisce sulla riviera romagnola.

BRAVI, MA...

Dopo aver presentato i finalisti del concorso, spendiamo due parole anche per un gruppetto di partecipanti che non si è candidato davvero per un soffio. Con un po' di volontà potrebbero davvero aspirare al ruolo di disegnatori, anche se la strada è ancora lunga. E' questo il caso di **Mario Simonini** di Cavanello (SP): le anatomie e il character design non sono male, ma devi fare maggiore attenzione agli sfondi. Le tavole che ci hai mandato sono troppo ariose per un fumetto in bianco e nero. [illegible] è davvero in gamba: buona l'inchiostrazione e la regia, ma i personaggi sono graficamente troppo generici. Cerca uno stile più personale. **Michele Agostoo** di Milano deve fare attenzione alle ombreggiature (a volte il tratteggio è troppo impastato), ma nel complesso il suo fumetto è discreto. Purtroppo la storia non è all'altezza dei disegni: troppo confusionaria e priva di una reale conclusione. Anche la storia di **Andrea Bandini** di Marciano della Chiana (AR) è di difficile lettura, ma quel che è peggio è inchiostrata parzialmente. devi retinare e ombreggiare tutte vignette! **Carlo Boscelli** di Chieti deve risolvere qualche problema nelle anatomie e nell'inchiostrazione i tuoi personaggi sono spesso troppo sproporzionati e le ombreggiature appesantiscono eccessivamente le tavole **Michele Alachouzos** di Stradella (PV) non è riuscito a ultimare il fumetto per problemi di studio, ma ci ha inviato alcune tavole dimostrative: le matite sono molto buone, ma le chine sembrano inferiori alle tue possibilità. Terminalo con calma e attenzione: potresti arrivare alla finale nel prossimo concorso. Stesso discorso per **Debora Montaini** di Genova: è meglio non presentare una storia a matita per un concorso di fumetto. Attenta all'inchiostrazione e soprattutto alla visione della tavola: i personaggi funzionano, ma gli sfondi sono inesistenti o troppo stilizzati. **Nicoletta Velli** di Scafati (SA) non ha valutato bene la quantità di retini necessari e ha completato il suo fumetto con le matite: non mischiare le due tecniche e concentrati meglio sulla caratterizzazione degli animali. **Paola di Nicola** di Firenze deve raffinare la tecnica di disegno e soprattutto di colorazione: peccato, perché la storia era molto simpatica. **Flavia Scuderi** di Roma deve rendere i propri personaggi meno grotteschi (soprattutto nei volti) e fare più attenzione alle anatomie. Le chine sono abbastanza buone. **Federica Manfredi** e **David Messina** di Roma devono fare attenzione ai disegni: la caratterizzazione grafica del protagonista varia da vignetta a vignetta! Con questo è tutto: continuate a esercitarvi e teneteci aggiornati sui vostri progressi. L'invito, naturalmente, è di partecipare al prossimo concorso di **Kappa Magazine**!

Kappa boys

L'IMPORTANTE E' PARTECIPARE...

Termini Imerese (PA) • Lacis Aurelio, Ariccia (Roma) • Licheri Francesca, Lucca • Limberti Stefano, Bussero (MI) • Lisca Alessandro, Rozzano (MI) • Longo Paka, Foggia • Lopo Mauro, Milano • Loschiavo Jacopo, Brescia • Lucci Daniele, Prato (PO) • Luciani Dan Luca, Lurate Caccivio (CO) • Maconi Gianluca, Fontanafredda (PD) • Maddaleni Paolo, Roma • Magnani Francesco, Pieve Cento (BO) • Magrin Nicola, Monza (MI) • Maizza Antonio e Riccardo, Ceglie M. (BR) • Maletta Lapo, Firenze • Manfredi Emanuele, Rivoli (TO) • Mangiatordi Vitale, Genova • Mansueti Marco, Nettuno (Roma) • Marangon Marco, Scorzè (VE) • Marchese Roberto, Voghera (PV) • Maresca Luigi, Faenza (RA) • Mannelli Andrea, Fano (PS) • Marini Tommaso, Legnago (VR) • Marino Ugo, Roccabruna (CN) • Masini Massimo, Quinto (GE) • Mastrelli Marco, Rozzano (MI) • Mazzacurati Matteo, Ferrara • Mazzi Diletta, Viterbo • Mazzo Diego, Belfiore (VE) • Mazzola Francesco, Popoli (PE) • Menaballi Marco, Lecco • Messori Stefano, Piumazzo (MO) • Miari Andrea, Novellara (RE) • Micheletti Mauro, Albissola Mare (SA) • Milani Anna, Zeme (PV) • Milani Gaia, Milano • Modesti Andrea, Pavia • Modotti Stefano, Udine • Monaldi Roberto, Montegranaro (AP) • Monari Elisabetta, S. Felice Panaro (MO) • Montanari Myra, Cento (FE) • Montori Marco, Quartesana (FE) • Morana Vincenzo, Bagheria (PA) • Moschera Mario, Cesano Roma (Roma) • Mazzoni Francesco, Roma • Muntoni Caterina, Tempio Pausania (SS) • Mussini Stefano, Cavriago (RE) • Nieri Eva, Lucca • Niero Daniele, Mestre (VE) • Noè Giorgia, Marghera (VE) • Nuccio Marina, Pavia • Originario Serena, Roma • Orlando Giuseppe, Catania • Padovani Emiliano, Udine • Padovani Mauro, Lavagna (GE) • Pagiaro Stefano, Abano Terme (PD) • Paludo Stefania, Pirri (CA) • Panaroli Denis, Bibbiano (RE) • Panetti Adriano, Legnano (MI) • Panicucci Fabio, Livorno • Papini Fabio, Livorno • Pavan Rosita, Fontaviva (PD) • Pecchioli Laura, Firenze • Paghini Daniela, Genova • Pellizzarro Ketty, Mestre (VE) • Perri Emilia, S. Giorgio a Cremano (NA) • Pescarin Matteo, Padova • Piccinin Tania, Fiume Veneto (PD) • Piccirilli Sandro, Bolsena (VT) • Pierandrei Natalia, Fabriano (AN) • Pierucci Luca, Macerata • Piovesan Eros, Conegliano (TV) • Piras Mauro, Dorgali (NU) • Piras Stefania, Norbello (OR) • Piro Luca, Moltrasio (CO) • Pochini Stefano, Piombino (LI) • Polli Caterina, Alassio (SV) • Pozzi Roberto, Castenovo (CO) • Plotegher Marcello, Gardolo (TN) • Princi Martino, Milano • Privitera Gianni, Sesto S. Giovanni (MI) • Provenzano Giuseppe, Torino • Putignano Pierpaolo, Brindisi • Quaresima Annamaria, Ancona • Quattrini Enrico, Morolo (FR) • Raineri Elisabetta, Galliate (NO) • Ranghino Andrea, Vercelli • Rattin Andrea, Pino Torinese (TO) • Renzini Paolo, Bogliaco (BS) • Ribaudo Donatella, S. Egidio alla V.ta (TE) • Ricci Claudio, S. Giuliano Vecchio (AL) • Rigamonti Maurizio, Binago (CO) • Rima Matteo, Lavagno (VE) • Rimini Annarita, Viareggio (LU) • Rinaldi Andrea, Torino • Rinaldi Giuseppe, Torino • Rizzi Massimiliano, Ranica (BG) • Rizzi Matteo, Corte de' Frati (CM) • Rizzi Remo, Codogno (MI) • Rizzo Simone, Padova • Rocca Loris, Brugine (PD) • Romano Agostino, Milano • Rosati Gabriele, Roma • Roscioni Otello Mario, Roma • Rossi Alice, Firenze • Rossi Cristian, Mondolfo (PS) • Rossi Roberto, Pandino (CR) • Roveda Andrea, Milano • Russo Dante, Bologna • Russo Maurizio, Siracusa • Ruzza Marika, Rubano (PD) • Saccone Gianluca, Torino • Sala Sabrina, Lazzate (MI) • Saladino Alberto, Cassina de' Pecchi (MI) • Salis Sonia, Villacidro (CA) • Saolini Silvio, Roma • Santillo Fiorella, Roma • Santuario Andrea, Firenze • Sassi Barbara, Bologna • Saviola Igor, Rozzano (MI) • Scalas Christian, Monserrato (CA) • Scarpone Michele, Senigallia (AN) • Scrofani Giancarlo, Torino • Simone Antonio, Bologna • Simonin Alessandro e Angelo, Udine • Soldano Silvana, Sesto Calende (VA) • Solidoro Riccardo, Roma • Soriani Genzianella, Grugliasco (TO) • Spotti Andrea, Ponte Taro (PM) • Susini Davide, Livorno • Tamantini Cristina, Viterbo • Tassoni Gabriele, S. Lazzaro (BO) • Tibaldo Antonio, Costa Rovigo (RO) • Toia Daniele, Bagheria (PA) • Tomassini Flavia, Roma • Torquati Sergio, Viareggio (LU) • Tosto Viviana, Abbiategrasso (MI) • Trabucchi Claudio, Bologna • Tranquilli Marco, Locate Varesino (CO) • Trischitta Giovanni, La Quercia (VT) • Trivero Stefano, Torino • Trombetta Alessandro, Arnara (FR) • Trunfio Demetrio, Milano • Vallini Elena, Rosignano Solvay (LI) • Vassura Ruggero, Conegliano (TV) • Vecchi Francesco, Parma • Venturi Carlo, Cento (FE) • Venturini Tiziana, Roma • Villa Claudio, Novellara (RE) • Visentin Sergio, Villorba (TV) • Visotto Denis e Simone, Quarto S. Elena (VE) • Vita Mirco, Montegranaro (AP) • Vitali Gabriele, Faraone (TE) • Yagi Takeshi, Fiera (BR) • Zaccaria Simone, Monterotondo (Roma) • Zago Viviana, Torino • Zama Sarah, Isola Scala (VE) • Zanotti Francesca, La Spezia • Zecchin Cinzia, Sacile (PD) • Zedda Gianni, Villacidro (CA) • Zinzeri Manuela, Roma

La Rubrika del KAPPA

Buon Natale, gaùrri mannari! Oh, che bello sentirsi tutti più buoni, farsi i regali e darsi i bacini sotto i rametti di vischio! Anche quel mollusco esoscheletrato del Paguro Bernardo ha cercato di appiopparmi un umidiccio e bavoso apostrofo rosa, ma l'ho rispedito a calcioni sotto al suo scoglio in riva al mare! Ma chi si crede di essere? Naomi Campbell? Claudia Schiffer? Cindy Crawford? Aò! E così, fra un fiocco di neve e l'altro, prepariamoci alle novità invernali. Una di queste è il bel cartone TV **Blue Seed** di Yuzo Takada, già autore del 'nostro' **3x3 Occhi**, ed è una storiuola tratta da un racconto popolare nipponiko intitolato *Kojiki*. Si tratta del ritorno fra noi vivi della mitologica Kushinada, che si reincarna nella allegra Koyo Fujimiya dopo essere stata sacrificata (nell'antichità) a una divinità. Il fatto è che anche alcune divinità cattivelle chiamate Kojin fanno capolino nella nostra epoca, e il governo si vede costretto a organizzare il Kokudo, un corpo speciale di difesa che sfrutta anche i poteri della resuscitata; il cartonzolo in questione è coprodotto dalla Ashi e dalla G-I, e diretto dal buon (buon?) Jun Kamiya. Siete contenti? Felici, perfino! Oh, a proposito di resuscitati, il mese scorso mi sono dimenticato di dirvi che nella serie di **Macross 7** tornano un paio di reduci della prima serie, ossia il verde capellone Maximillian (che ha fatto carriera militare e ora si trova mezzo chilo di gradi sulle spalline dell'uniforme) e la sua bella sposa, la meltraniana Mirya. Resuscitati anche i **Gatchaman** nella nuova serie: Ken (l'aquila) è rimasto abbastanza simil-generico e anche Jinpei (la rondine) se l'è cavata; Jun (il cigno) è diventata una specie di ballerina-sul-cubo da discoteca, Ryu (il gufo) si è rifatto il look alla Mirko dei Beehive con una bella chioma color polenta e ciuffo color ciliegia, mentre Jo (il condor) si è trasformato da maranza anni '70 in maranza anni '80 (e mi chiedo il perché, dato che siamo alle soglie del 1995). Aiuto! Potevano ritoccarli un po' meno, maledizione!

Per la serie "Alla scoperta del sistema solare" vi presento la nuova arrivata nel gruppo di quelle scosciate guerriere di **Sailormoon**, nell'attesa che arrivi in Italy la relativa serie: si tratta di Sailorsaturn, che non ha gli anelli del pianeta a cui si ispira, ma *anoicipiacecosì*.

Sailorsaturn è pronta all'azione. © Takeuchi/Kodansha

Ta-dan! Angolino del *Veramente Gaùrro*! Questo mese chi è che si è preso autonomamente per i fondelli? Eccola qui! Vi presento la signorina Chisa Yokoyama, ennesima cantante-idol (accetto scommesse: reggerà un mese o due?) che gorgheggia nella sigla di **Yougen Kaisha**, OAV dedicato all'ennesima (anch'essa) agenzia investigativa di fenomeni paranormali. Come potete ben vedere, sapendo che gli 'idol' rischiano di essere dimenticati dopo poche settimane di sdrafànico successo, la signorina Yokoyama si è attrezzata di un bel vestitino gonfiabile, in modo da restare sempre... a galla! Ah ah ah! Ma và a succhiare un limone!

L'idol Chisa Yokoyama e i protagonisti di **Yougen Kaisha** © 1994 Madhouse/Pioneer Ldc. Inc.

Oh, a proposito di robe musicali, per tutti gli inguaribili nostalgici è uscita una serie di CD e audiocassette contenenti uno sbanderno di vecchie sigle italiane dei cartoni animati, e dato che il 90% di queste sono relative a cartoni animati giapponesi, ve li consiglio vivamente: **TVlandia** 1, 2, 3 eccetera è la (pluri) compilation che ogni vecchio sfegatato deve avere sempre sotto mano.

E adesso tocca come al solito al *Buon Kompleanno*! Questo mese compie trentadue anni (che moccioso!) il nostro Kenichi "Gun Smith Cats" Sonoda, e gli facciamo gli auguri nella speranza che non si faccia del male con tutte quelle armi da fuoco (vere!) che tiene nascoste nell'armadio e sotto il divano. Il 3 dicembre compie gli anni anche **Mazinga Z**! Eh, già... La bellezza di ventidue anni fa faceva capolino dai teleschermi giapponesi il primo di tutti i roboguerrieri che conosciamo, e quindi vi invito a festeggiare l'evento con una bella torta di cioccolato con striscie di panna e distese di ciliegie (nero, bianco e rosso... non so se vi ricorda qualcosa...). Altri due compleanni sono da ricercare fra le pieghe del tempo. Per esempio, chi segue **Action** saprà bene che la misteriosa (ma chi è - ma chi è?) Lisa Lisa compie gli anni proprio in dicembre, e dato che è nata nel 1888, facendo una veloce botta di conti, direi che oggi dovrebbe avere la bellezza di 106 anni: che le onde concentriche la mantengano in salute! Il 27 dicembre, invece, appendiamo tutti fuori dal portone di casa un bel fiocco rosa in anticipo di 127 anni: nel 2121, infatti, nascerà Kei, la rossa di fuoco del duo **Dirty Pair**! Che simpatica frugolett... Ehm... Metti via il cannone protonico, piccola...

E dopo il fiocco rosa... i fiori d'arancio! Per la prima volta nel nostro staff si celebra un matrimono! Direttamente dalla traduzione di **Guyver**, Tiziano Capelli e Naomi Okita convoleranno a nozze proprio questo mese! Che storia romantica! Portateci i confetti, ragazzi! **Il Kappa**

IL TELEVISORE

Flop pazzesco per la replica di **Fiocchi di cotone per Jeanie**: dopo averlo trasmesso in prima visione al mattino in *Ciao Ciao*, i responsabili di Canale 5 avevano infatti deciso di trasferirlo in *Bim Bum Bam*. Il cartone animato è stato soppresso dopo poche puntate! Non cede invece il massiccio indice d'ascolto dei **Power Rangers** in onda con una nuova serie, ennesimo ibrido nippo-americano. Mentre Jason (il Red Ranger) ha guadagnato l'orecchino al lobo sinistro e Zach (il Black Ranger) una folta capigliatura alla Gullit, Rita ha lasciato il suo ruolo di cattiva al terribile Lord Zedd. Sono in arrivo anche nuovi personaggi come l'affascinante Richie, che conquisterà il cuore di Trini, e il cugino di Zach. Dopo aver fatto a pezzi il telefilm *Juu Rangers*, questa volta alla Saban si sono serviti delle avventure dei sei *Dai Rangers*: per questo motivo, grazie a particolari effetti computerizzati le armi dei *Power Rangers* sono state trasformate in quelle dei *Dai Rangers*. Il passaggio tra le due serie è avvenuto bruscamente, montando scene vecchie con nuove, riciclando materiale in precedenza scartato. Tre puntate hanno salutato le vecchie armi e i putties, un mostro è riuscito a prendere possesso degli zord costringendo Zordon a sfoderare nuovi robot. Sono scomparse anche le scene di lotta tra Megazord e i mostri giganti, facendo aumentare le scene girate in america e rendendo la storia meno schiava del montaggio. Sono stati molti infatti i compromessi tra gli sceneggiatori USA per riuscire a seguire le sequenze giapponesi.

Double Dragon è il nuovo cartone animato che potremo vedere presto sulle reti Fininvest. Si tratta di una serie di incredibili avventure vissute da due eroi extra-anabolizzati che difendono i più deboli e sfortunati. E' una nuova co-produzione tra Giappone e Italia, così come **Zorro**. A proposito dell'eroe mascherato, ora che è finalmente approdato sul piccolo schermo le nostre parole sono risultate meno inverosimili: in questo nuovo cartoon Zorro è veramente biondo!

Biondo platino è anche la piccola fata **Mary Bell**, giunta sulla Terra grazie a un fiore che sboccia ogni cinquant'anni. La sua missione non è tra le più semplici: dovrà infatti ricordare agli esseri umani quanto sia importante sognare e usare la fantasia. Tutto ha inizio in un piccolo negozio di fiori nella periferia di Saint Bell: Yuri e Kei, figli del gestore, preoccupati dell'andamento disastroso del chiosco invocano Mary Bell perché li aiuti. Ecco arrivare quindi la bella protagonista dagli occhi verdi (grandi almeno quanto metà del viso) armata di un set magico comprendente un tamburello, un walkie talkie e una bacchetta. La bambina sistema il suo rifugio terrestre su una splendida collina che si affaccia sul mare. Prossimamente su Italia 1.

Tenetevi pronti anche per un altro inedito: **Mirai Keisatsu Urashiman**! In un ipotetico futuro viene costituita una squadra di sorveglianza per contrastare il dilagare di una criminalità sempre più tecnologizzata. La serie, prodotta dalla Tatsunoko nel 1983, conta cinquanta episodi.

Se vogliamo parlare di serie inedite, comunque, la palma d'oro spetta sicuramente a **Sailormoon**, in questi giorni in fase di doppiaggio, che si appresta a trionfare anche in Italia. Tutti gli appassionati che hanno divorato le riviste giapponesi, godendosi in anteprima le prime immagini del cartone animato, potranno finalmente fare la conoscenza di questa nuova eroina. Ma di questo parleremo meglio il mese prossimo, quando sintonizzeremo le antenne per presentarvi le produzioni giapponesi trasmesse in tutta Italia: cosa arriverà dopo **Ken il guerriero** (Italia 7), **Miyuki** (Junior TV) e **I cinque samurai** (TMC)?

Nicola Roffo

EROI

A sinistra, ecco Zaborgar assieme a Yutaka. A destra invece, il potente Strong Zaborgar pronto all'azione.
© P. Production

Eccomi di nuovo qui con **Eroi**, di tempo ne è passato dall'ultima volta, vero? Ma bando alle ciance e andiamo a rispolverare un vecchio eroe dei telefilm, giunto anche in Italia qualche anno fa. Molti di voi lo ricorderanno, non tanto per la storia quanto, probabilmente, perché difficilmente si dimentica una moto che si trasforma in robot. Naturalmente sto parlando di **Denjin Zaborgar** (Zaborgar l'uomo elettrico). Questa serie è stata trasmessa in Giappone dal 6 aprile 1974 fino al 29 giugno 1975, per un totale di 52 episodi prodotti dalla ormai defunta P. Production (la stessa di **Spectraman** e **Tiger Seven**). Noi purtroppo non siamo riusciti a vedere tutti gli episodi, e ci siamo persi i nuovi nemici e una nuova trasformazione. Ma andiamo con ordine: il professore **Daimon**, durante le sue ricerche, crea una nuova lega metallica dalle straordinarie proprietà che battezza **Daimonium**. La scoperta è talmente eccezionale che un professore rivale di Daimon ne ruba la formula. Questo oscuro individuo è il professor **Akunomiya** capo del **Gruppo Sigma**, un'organizzazione criminale che si vuole impadronire del mondo. Il gruppo Sigma usa così il Daimonium per costruire i **Mechanimal**, orribili mostri mezzi macchina e mezzi animali. Akunomiya è coadiuvato dalla cinica e perversa **Missborg** (un cyborg costruito dallo stesso Akunomiya) e dal giovane **Gen**, la cui rivalità con Yutaka lo ha spinto a unirsi al Gruppo. Il professore non è però impreparato: ha infatti costruito in una base segreta un potente robot, chiamato **Zaborgar**, capace di trasformarsi in un veloce motoveicolo, il **Machinezaborgar**. Ma chi può manovrare una tale macchina? Naturalmente il figlio dello scienziato, il giovane **Yutaka Daimon**. Il ragazzo è collegato al robot con un pace maker: quando egli si adira, l'energia elettrica prodotta è sufficiente ad azionarlo. Yutaka entra così a fare parte di un gruppo di agenti segreti con base sotterranea situata in un luogo segreto: quando Zaborgar deve uscire questa risale in superficie mostrando la sua strana forma (è infatti un'enorme testa di Zaborgar priva però delle corna). Quando finalmente il Gruppo Sigma viene sconfitto, per i nostri eroi si prospetta un lungo periodo di pace. Ma non è così: dal sottosuolo appare una nuova minaccia giunta dal passato pronta a soggiogare l'intera umanità, il **Corpo dei Dinosauri**. E' infatti risorto il terribile **Majinmitsukubi** (il demone con tre teste), ed è pronto ad appropriarsi del Giappone con l'aiuto di due sgherri senza scrupoli: **Akuma Hat** e la principessa **Meza**. Questa nuova minaccia si presenta più temibile del previsto, e la sola forza di Zaborgar non è sufficiente: viene messo così a punto il **Machinebazooka**, una motocicletta che unita a Zaborgar lo trasforma in un altro potente robot, lo **Strongzaborgar**. Alla guida del Machinebazooka troviamo **Takeshi Matsue**, abile combattente e amico di Yutaka. Una curiosità che contraddistingue questa seconda parte della serie è costituita dall' uso del pupazzo di Majinmitsukubi, già utilizzato (non si butta proprio niente negli studi giapponesi) qualche anno prima nella serie Spectraman: sicuramente lo ricorderete, visto che è stata trasmessa anche in Italia. Bene, anche per questa volta ho terminato. Vi aspetto tutti quanti nel prossimo numero.

Andrea Pietroni

Qui a fianco potete vedere i cattivoni di turno appartenenti al Gruppo Sigma: al centro, seduto sulla sedia a rotelle, il prof . Akunomiya; dietro al professore, Gen e Missborg; ai lati, due sgherri non ben identificati.
© P. Production

Ecco l'impavido Yutaka Daimon a bordo del Machinezaborgar pronto a entrare in azione. Stai attento Akunomiya, e anche tu Majinmitsukubi, non avrete vita facile finché ci sarà Zaborgar.
© P. Production

• Al Responsabile delle Trasmissioni per Ragazzi del circuito FININVEST:

Da troppo tempo si parla, spesso a sproposito, di animazione giapponese. Sin dalla seconda metà degli anni Settanta, i cartoni animati sono stati vittima di un atteggiamento prevenuto e accusatore da parte dei mass media, che li hanno strumentalizzati per ben altri fini. Nel corso dell'ultimo decennio, però, le molte leggende legate all'animazione giapponese (l'uso improprio dei computer, la presunta violenza, gli eccessivi ammiccamenti al sesso...) sono andate via via scemando, e oggi si sta finalmente riscoprendo il panorama giapponese in maniera più critica e obiettiva, grazie al circuito amatoriale e alle riviste specializzate. A una maturazione del pubblico, però, non è a tutt'oggi corrisposta quella delle serie proposte dai vari circuiti televisivi, che hanno continuato a perseguire fini assolutamente parziali. Per questo consideriamo sbagliata una discussione che si consumi solo tra gli addetti ai lavori, o peggio, soltanto tra portatori di interessi forti e diretti (sponsor, pubblicità...). Il futuro del servizio pubblico e privato riguarda tutti i cittadini italiani, e deve uscire dall'ottica clientelare di cui si è sempre fatto portavoce. Per questi motivi, i firmatari della presente petizione esprimono la loro preoccupazione per ogni tentativo di censura tendente a mortificare quanto di innovativo l'animazione giapponese ha prodotto negli ultimi anni. Non è giusto, inoltre, che per godersi le produzioni più interessanti ci si debba necessariamente rivolgere al costoso mercato dell'home video.

Alla luce di quanto affermato, si chiede:

1) Gli adattamenti di un'opera straniera sono legittimi e giustificati, quando però non modificano la stessa sino a renderla artefatta, incidendo negativamente sulla sua qualità. E' per questo che la soppressione di intere sequenze, i mutamenti ingiustificati di sceneggiatura, o la sostituzione dei nomi di personaggi e luoghi, oltre a non corrispondere con il significato oggettivo di 'adattamento', sono da considerarsi come pura contraffazione. Si chiede pertanto di valutare con maggiore obiettività tali scelte e, nel caso, di avvalersi dell'esperienza di professionisti del settore.

2) Qualora ci si trovasse di fronte a scene e situazioni in contrasto con le norme che regolano la vita pubblica e privata, il processo di 'moralizzazione' dovrà essere discusso con gli autori dell'opera in questione, e comunque con gli originari detentori del copyright.

3) Per evitare di trovarsi di fronte a una tale e imbarazzante situazione, sarebbe auspicabile una maggiore attenzione durante la selezione dei titoli da tradurre, e comunque una programmazione più attenta al target degli stessi. L'età degli appassionati di animazione non si limita alla fascia adolescenziale, ma raggiunge spesso un pubblico di oltre i vent'anni: per questo chiediamo un palinsesto più vicino alle esigenze dei telespettatori, che programmi i serial in rapporto alla loro natura, toccando di conseguenza anche nuove fasce orarie, differenziandole a seconda del prodotto.

NOME e COGNOME	INDIRIZZO • CAP • CITTA'	DOCUMENTO	FIRMA

DA SPEDIRE DEBITAMENTE COMPILATA E FIRMATA ALLA REDAZIONE DI KAPPA MAGAZINE, STRADA SELVETTE 1 bis/1, 06080 BOSCO (PG)